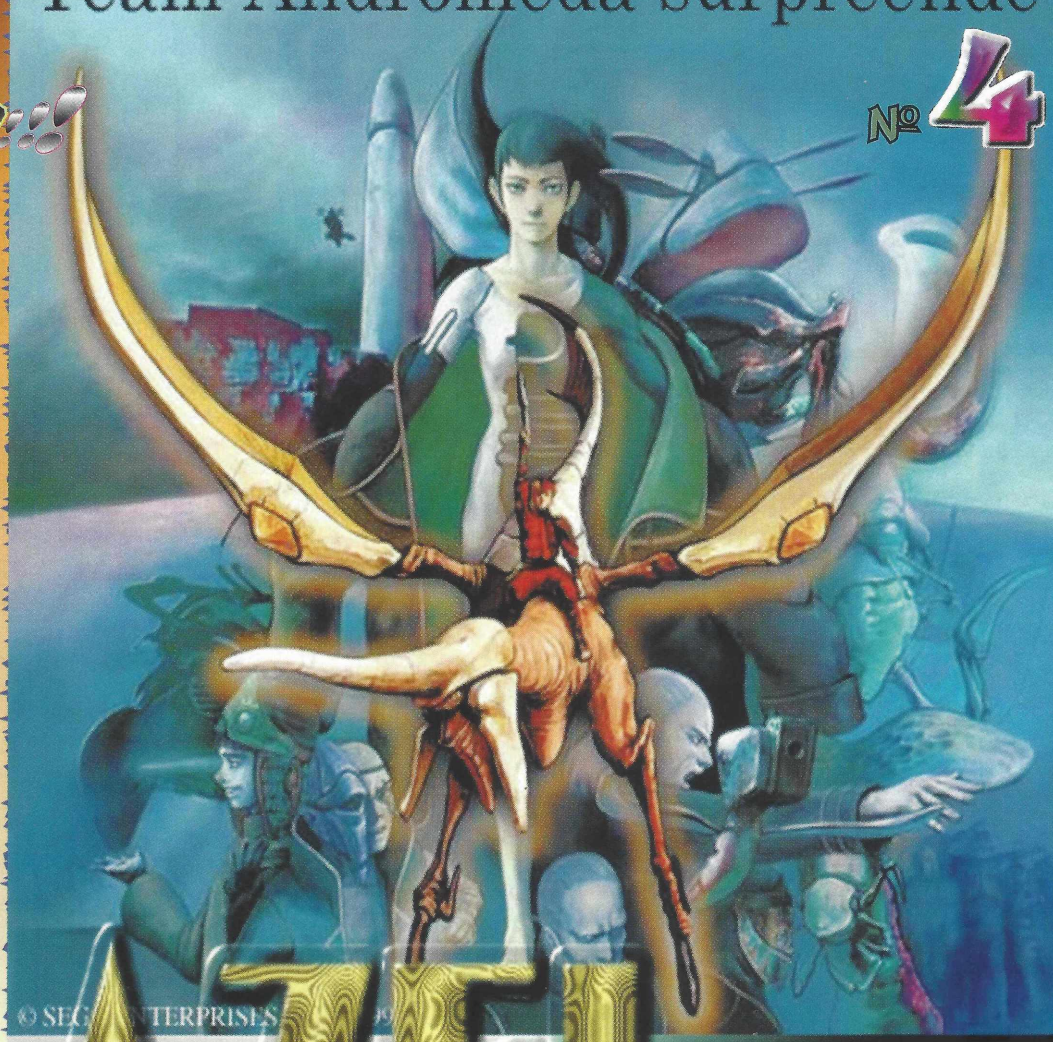
SATURN-PLAYSTATION-N64-PC-ARCADES-NEWS-ENTREVISTAS-HARDWARE

PLUG 'n PLAY GAMES

EDITORA MAGNUM - ANO 1 - MARÇO - PREÇO R$ 3,00

Nº 4

Team Andromeda surpreende



FIQUE POR DENTRO!!!

Sexo e violência em games podem afetar seu comportamento?

E AINDA:

Quake 2

Shinning Force 3

Samurai 64

Castlevania 64

AZEL

The Panzer Dragoon RPG

MANO! VOCÊ TEM QUE ME COMPRAR!!! PLUG'n PLAY ESTA UM ARREGAÇO !!!

Manaus, Santarém, Rio Branco, Altamira, Boa vista e Macapá (via aérea): R$ 3,90

EXCLUSIVO CÓDIGO DE BARRAS
ISSN 1414-9087
00004
9 771414 908008

EDITORIAL PLUG'n PLAY EDITORIA

Olá gamemaniacos aficcionados de todo o Brasil, bem-vindo a mais uma edição da PLUG'n PLAY. Este mês estamos recheados de novidades sobre o mundo dos games, que vão de Azel, a versão rpg de Panzer Dragoon, passando pelo medíocre Samurai 64, até Shinning Force III.

Tem ainda a seção fique por dentro, com mais glossários para você ficar por dentro de tudo, e mais uma matéria especial sobre a influências dos jogos nas pessoas. Também tem a nova versão de Quake, onde você vai brincar de pega bandeira com umas "cositas" a mais, e um encarte para ver se você é realmente um fera dos games.

Lendo esta edição vocês irão sentir falta da seção "num deu nem pro cheiro", porquê? Bem, recebemos muitas cartas pedindo mais espaço para matérias, e nós resolvemos isso retirando a seção e abrindo espaço para mais new's e preview's, e é claro - matérias especiais sobre os bastidores dos games.

Agora vamos aos problemas. Na edição 3, tivemos um pequeno erro quanto à numeração das páginas, devido a problemas técnicos, os números saíram embaralhados e alguns repetidos. O mesmo problema ocorreu na nota de GRANDIA, onde o quesito gráfico deveria ser 99% , controle 96% e diversão 99%, tendo a nota final 97%. Quanto à mira automática de Resident Evil 2, acontece que nós pegamos antes a versão demo, onde você selecionava a fase e era obrigado a jogar com a mira automática. Mas na versão final, a Capcom colocou a opção de mira manual.

Um outro probleminha ocorreu com Black ADDer, ele já está cansado de receber cartas do fã clube do RE, ameaçando-o de morte, ou pior, fazer dele tester da Acclaim. Acontece que ele é super fã do jogo, e o resto da redação resolveu fazer uma brincadeirinha com ele!

E mais alguns errinhos de português, bem menos que na 2 e que, esperamos, sejam abolidos da edição 4! Portanto espero que você, leitor, aceite nossas desculpas.

E atenção, nossa página na Net está a ponto de bala; como diria o Ratinho: "é coisa de louco!".

Bem, vamos parando por aqui desejando que você curta essa edição, e mande muitas cartas, dando sugestões, críticas, desenhos, dinheiro (brincadeirinha! Mas se mandarem, nada contra...).

Até o próximo mês, galera!!!!

E este é o novíssimo prêmio dedic: àquele jogo nojento que você vê p aí.
Irmão renegado do Troféu Jóinha, TROFÉU LODO veio para premiar aqueles jogos abaixo de 40%. Esse o capeta expulsou do inferno!!!

EU VIM TE PEGAR BLACK ADDER! CADÊ VOCÊ?

TOP TEN DAS ABERTURAS

The Menace
SILPHEED (Sega CD)
Panzer Dragoon 1 (SS)
Panzer Dragoon RPG (SS)
Resident Evil 2 (PSX)
Enemy Zero (SS)
Odd World (PSX)
Cyberia (PC)
Heart of Alien (Sega CD)
Stellar Fire (Sega CD)
Ground Zero (Sega CD)

BLACK ADDER
RESIDENT EVIL 2 (PSX)
Mechwarrior Series (PC)
Ghost in the Shell (PSX)
Megaman X4 (PSX)
Guardian Heroes (SS)
Soul Edge (PSX)
Panzer Dragoon RPG (SS)
Astal (SS)
Super Metroid (SNES)
The Kil. G. Show (Amiga)

SOCORRO!!

Que honra aparecer no editorial da Plug'nPlay! A melhor revista do universo! Isso sem querer puxar o saco, é claro!

Wingin
OUT of this WORLD (Sega CD)
Ninja Gaiden (NES)
Gran Turismo (PSX)
Panzer Dragoon RPG (SS)
Resident Evil 2 (PSX)
Soul Edge (PSX)
Odd World (PSX)
Enemy Zero (SS)
Philosoma (PSX)
FFVII (PSX)

THE PRODIGY
SHADOW of the BEAST 2 (Amiga)
Resident Evil 2 (PSX)
Soul Edge (PSX)
Panzer séries (SS)
Ninja Gaiden séries (NES)
The Kil. G. Show (Amiga)
Tekken 2 (PSX)
Gran Turismo (PSX)
Guardian Heroes (SS)
Goemon 64 (N64)

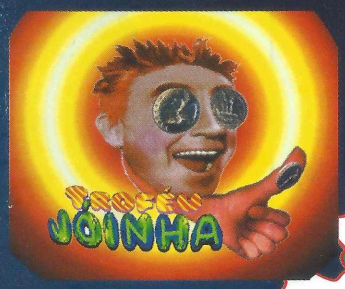
RAMAD
SILPHEED (Sega CD)
Panzer séries (SS)
Lunar (SS)
Soul Edge (PSX)
Guardian Heroes (SS)
Grandia (SS)
Shinning Force III (SS)
Resident Evil 2 (PSX)
Panic! (Sega CD)
Enemy Zero (SS)

VOU COME SUAS TRIPAS BLACK ADDER!

PLUG'n PLAY é uma publicação da editora Magnum ltda. - **PLUG'n PLAY** - Edição, Arte Diagramação e Textos Anderson Cruz Daniel Vardi Denis Antonio dos Santos Fredi Cesar San Miguel João Eugênio dos Santos Neto Marcelo Cesar San Miguel - Colaboradores Silvio Roberto Dias Valente (futuro sócio!!!) Clarice Keiko Oishi Rodolfo Rigo Calabrezi - EDITORA MAGNUM Av. da Invernada 12, Aeroporto São Paulo - SP PABX (011) 532-1522 - DIRETORES Carlos Arnaldo N.S. Pares Laércio Gazinhato - SECRETARIA DA REDAÇÃO Mara Bassi - FOTOGRAFIA Paulo Cesar (PC) Luiz Barbosa - DEPARTAMENTO COMERCIAL Carlos Arnaldo N.S. Pares Contatos: Flávia Zoé Moss e Sueli Cavichiolli - DEPARTAMENTO DE ASSINATURAS E EDIÇÕES ESPECIAIS - Elseni Inácio Alves - ASSISTENTES Patrícia Batista de Melo Valquíria Mendes - EXPEDIÇÃO Maurillio Cardoso
É proibida a reprodução total ou parcial dos artigos ou qualquer meio de impressos ou audiovisual, existente ou que venha ser criado sem autorização dos editores. As ilustrações e fotos são exclusivamente de caráter divulgatório, se você da valor a vida, não chupinhe a **PLUG'n PLAY.**

Impresso na Plural Editora e Gráfica

O troféu mais retardado da face da terra está de volta! Como vocês sabem só jogos acima de 90% levam essa criatura imbecil do lugar mais viscoso do inferno!!!!



ÍNDICE

News

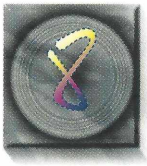
As novidades mais quentes do mundo dos games, saiba tudo sobre a Sega, Nintendo, Sony, e demais empresas.

Previews

Fique sabendo o que está pra sair, com muitas fotos e informações precisas, O melhor do Brasil, confira!!!

Reviews

8 Reviews, desde o magnífico Panzer Dragoon RPG ao merda purulenta do Fighting Destiny. Nóis domina!!



Ponto de Vista

A seção que está gerando polêmica em todo Brasil!! Ame ou odeie a opinião de nossos editores e mande cartas com o seu ponto de vista também!

Plug Mail

Ué... oquê vocês querem que escrevamos aqui?! Seção de cartas, TÊM CARTAS!! (O quê você esperava lá? Documentários de OVINIs? Seu E.T.!)

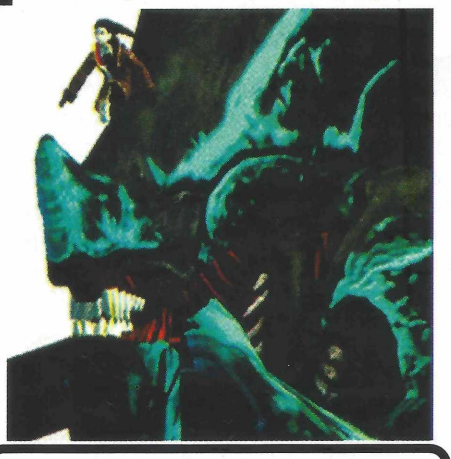
Fique por Dentro

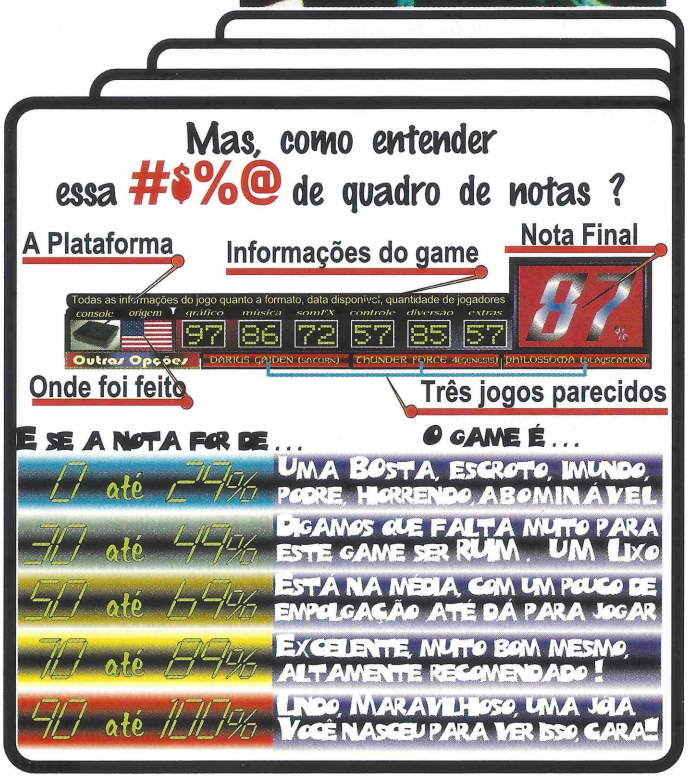
Mais termos usados nos videogames, mate aquele seu amigo de inveja, mostrando que você domina o assunto, mais um encarte especial, a nova versão de Quake e ainda a influência dos games na sua cabeça.

Seção Vodu

Dicas, truques, apelações, mutretas... Tudo aquilo que você precisa para chegar no final daquele jogo que você não termina de jeito algum ou descobrir novidades naquele jogo que parece ter dado pro gasto.

Zumbis atacando a Plug'n Play? Como ousam?! Queime-os e mande eles para o inferno, fiel dragão!!!



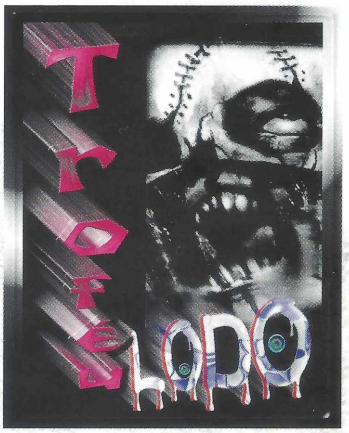


Final Fantasy VII nos PCs

O jogo que bateu recordes nos consoles caseiros agora invade a praia dos PCs. Final Fantasy 7 foi convertido para PC pela EIDOS iinteractive (a mesma de Tomb Raider), suportando Direct 3-D, mas não aconselhamos você jogá-lo sem uma placa 3-D (que ailás suportará tanto chips POWER VR como 3DFX). O demo visto por nós da PnP rodava à 680x480 em 30 FPS com muitos efeitos nas batalhas. Obviamente, bem melhor que no PSX, pena que também bem mais caro jogá-lo.

Acclaim : criticada pela imprensa

Tem empresa que, em matéria de serem ruins, são realmente os piores! A famigerada fabrincante de merda (ops, jogos!), a Acclaim, consegue fazer novamente o que sabe fazer de melhor, criou o Spawn, O PIOR JOGO FEITO PELO HOMEM! O jogo é lento, com gráficos piores, com jogabilidade hedionda e mecanismos de jogo horríveis. Se você ver este CD, queime-o na hora! É capaz de seu PSX cuspí-lo na hora que você for jogar. O esquema □belo□ da Acclaim é o seguinte: ela compra os direitos de personagens famosos como Batman, DragonHeart, etc. e depois bota um monte de mongolóides babadores de ovos para programar, uns caras que por qualquer prato de sopa trabalham. Aí, fazem um puta jogo horrível, nojento e fétido que venderá mais ou menos bem só porque o personagem é famoso. Com o filme queimado em cadeia mundial, a Acclaim está sendo malhada por todos os críticos dos Estados Unidos, fazendo sua popularidade alcançada pelas conversões de Mortal Kombat irem pro espaço. E bem que a maldita merece por fazer tanto jogo podre, isso é um desrespeito para com o consumidor. Se fosse Todd McFarlane, acertava as contas com os programadores da Acclaim mandando o Malebolgia dar um fim na festa, pois eles mataram seu personagem de sucesso (e olha que ele é imortal).

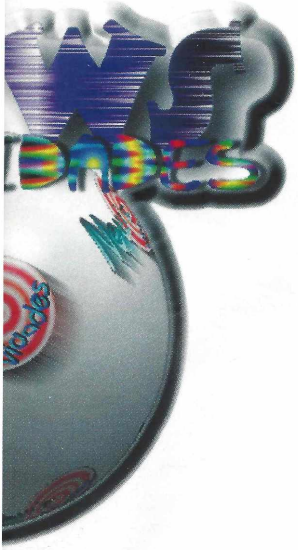


Namco e Square se juntam

...mas não para fazerem jogos. Sony, Namco e uma empresa chamada Polygon Pictures se juntam para criar um estúdio de computação gráfica no Japão, onde trabalharão em Macintoshs e Silicon Graphics de útima geração, tudo isso com a finalidade de produzir produtos de computação gráfica em geral, portanto não só para jogos. Cada vez mais as empresas diversificam seus negócios!

Criadora de Red Alert lançará Dune

Lembra do Dune do Mega Drive e PC? Era um jogo de estratégia baseado no filme de mesmo nome. Westwood anunciou, para a surpresa de todos, que está trabalhando em um novo episódio da série, pioneira no gênero estratégia. Depois de Dune II (lançado no início dos anos 90), vieram Warcraft da Blizzard e Command and Conquer, da própria Westwood, que promoveram uma imensa popularização deste estilo de jogo. Dune 2000 deve chegar este ano contendo uma interface e jogabilidade semelhantes as de Red Alert, mas com o glamour e originalidade do velho clássico.



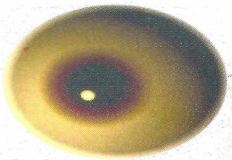
Amusement EXPO 98

Sete grandes companhias que fazem arcades prepararam suas armas para se enfrentarem na última AOU - Amusement Expo 98, realizada dia 18 de fevereiro no Japão. Esta é uma feira apenas de arcades, ou seja, as últimas tecnologias disponíveis para entretenimento são postas em teste no mercado japonês. Somente a elite dos arcades mundias estavam presentes nesta feira, e todos os jogos apresentados estarão no fliperamas em poucos dias (ou meses, aqui no Brasil). E as gigantes dos arcades Sega e Namco estiveram cara a cara novamente, a Sega estava armada até os dentes com Sega Rally 2, Fighting Vipers 2 e Virtual On: Tagram on Show, em contra-partida a Namco estava apenas com Time Crisis 2 e o novo jogo de luta feito em conjunto com a Square chamado Eirgheiz.
Outras boas empresas também estavam na parada, como a SNK, com Metal Slug 2 e Samurai Shodown 64, Tecmo, com Dead or Alive++, e uma versão arcade de Cool Boarders, Taito com sua quarta versão de Bust a Move (quebra-cabeça), Capcom com Plasma Sword (Star Gladiator 2) e por último a Konami que mostrou seu novo jogo de luta, chamado Battle Tryst (realmente, o jogo é meio □triste□ a movimentação dos personagens)

É CULTURA!

Blackkkk AAADDEEER!! Vai morrer !!!

Dead or Alive e Dual Shock



Porque tudo junto é separado, e separado é tudo junto?

A versão de Dead or Alive (jogo recentemente lançado para arcades e depois para Sega Saturn onde existem mulheres com peitões balançando) para PSX deverá suportar o novo Dual Shock Analog Pad, que irá tremer em intensidades diferentes durante a luta. Desta maneira, você sentirá os golpes de seus adversários de uma maneira diferente. Kick, Punch, Punch!!!
Lembrando: este joystick só está sendo vendido no Japão, devido a patente do aparelho estar nas mãos da Atari, nos estados Unidos, impossibilitando a Sony de lançá-lo por lá.

RE2 quebra recordes de venda

Depois desta notícia, tem editor que pensa que vai sobreviver!! arrancarei seus olhos e comerei seu cerebro HA HA HA HA HA HA !!!

Resident Evil2 vendeu 385.000 cópias em uma semana, faturando 19 milhões de dólares, perdendo em termos de renda apenas para a mega produção Titanic (veja este em qualquer cinema). Diz a própria Capcom, que ela quebrou os recordes de vendas de FFVII, Mario 64 e Star Fox 64. Se continuar assim, eles vão acabar quebrando o recorde de maior vendagem de jogos dos 32-bits, recorde atualmente nas mãos da Square! Os caras da Capcom são foda mesmo!!!

Black aDDer maldito, seras igual a mim quando o pegarmos!!! UUUUAHHHHH !!!

140 games para PSX

Irá ser iniciada no dia 20 de março, no Japão, a Tokio Game Show, feira de games que promete mostrar mais de 140 jogos para Playstation, claro, muitos ainda em desenvolvimento, mas para uma pequena comparação apenas 14 jogos de Nintendo 64 serão mostrados nesta mesma feira. Esperem mais informações de PnP nas próximas edições.

Sony pega pirateiros

A Sony parte pesado contra a pirataria, descobrindo 6 grandes pirateiros de seus games, que vendiam jogos piratas pela Internet (ousados, não?). Eles compravam jogos originais, faziam cópias e distribuiam para amigos e vendiam pela Internet sem nenhuma preocupação. Claro, ela descobriu que os responsáveis já estão sendo processados, podendo em último caso serem até abordados de maneira um pouco mais violenta. Bem feito, bando de otários.

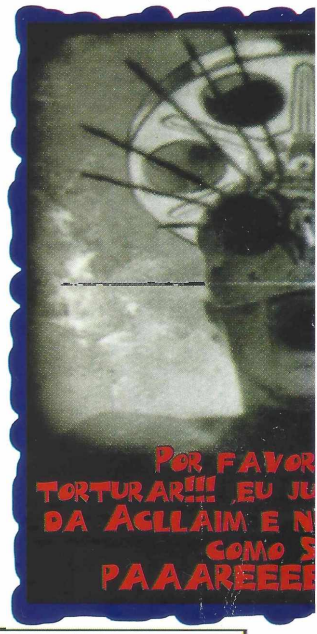
Black ADDer!!

Black ADDer!!

Black ADDer!!

Black ADDer!!

Pegaremos VOCÊ!!!!



Tartarugas Ninjas !!!

Tartarugas Ninjas no PSX. Lembra delas? Faz tempo que elas não aparecem e estão retornando, não por que vocês estão pensando (Konami) e sim pela Playmates, empresa parceira da Shiny na criação das melhores animações e personagens comédias para os videogames. O projeto ainda está ainda em estados primários de desenvolvimento, mas, pela reputação de bons jogos da empresa, espera-se um bom título, com soberba animação. Esperem mais informações de PnP pra vocês.

Diablo: para PSX

Diablo está sendo desenvolvido pela Eletronic Arts para PSX. Com algumas alterações, como visão 25% por cento mais perto, devido a resolução da TV(você perderá um pouco no campo de visão, já que parecerá que a camera se aproximou do boneco, mas pelos menos você não fica cego) e algumas melhorias utilizando os efeito de sombreamentodo próprio PSX. Obviamente não haverá recursos de Multiplayer e provavelmente não suportará cabo de Link. Mas certamente terá modo de 2 jogadores na mesma tela aumentando um pouco a diversão.É, esse título veio em boa hora pois faz tempo que a EA não faz um bom game, como nos tempos dos 16 Bits, quem sabe ela fazendo conversões, se saia melhor.

Dragon Force 2 para SS

"Para terra onde não há nenhum deus" , este é o sub-título da sequência de um dos maiores jogos de estratégia do ano de 1997, Dragon Force, e virá com muitas inovações. A batalha será no mesmo esquema "putaria total " na tela, meio real-time. Toda história ocorrerá 50 anos depois do jogo original. E a Sega está promovendo um concurso, valendo muito prêmios, para o gamemaníaco que apresentar seis designers de personagens para colocar no jogo. Quem gostou do primeiro vai amar o segundo.

Mais neuos sobre o Katana

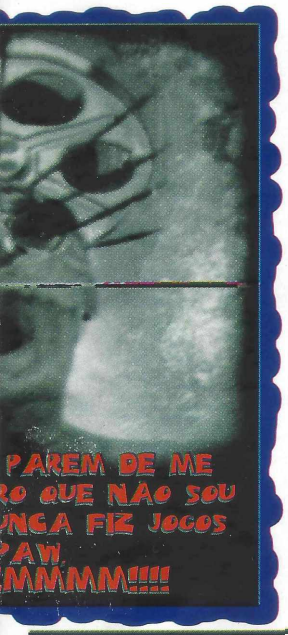
Rumores vindos de um site alemão na internet, dizendo que a Sega está produzindo Golden Axe 3-D para Katana, e que vários grupos americanos já estão produzindo antigos jogos da Sega para o lançamento do Katana, entre eles ECCO de dolphin. Tomara que produzam uma versão de Toe Jam e Street of Rage também. A Sega anuncia também, que seu próximo grande videogame de 128 Bits terá uma saida para se conectar a um PC ou qualquer outro periférico compatível , com isso as possibilidades de diversão ficam muito grandes, porque você poderá jogar contra os usuários de PC com seu Katana. Lindo, não?

Burning Rangers supera expectativas

A Sega mostra como está saindo um dos maiores games deste ano. BR já está bem adiantado em nível de produção. Na demo inicial os levels pareciam muito grandes e sem muita variação. Havia apenas 3 níveis e um chefe animalesco no final dos níveis. Mas se o jogo só ficasse naquilo eles seria apenas um bom título como os outros normais. Só que tudo mudou . A Sega mostra agora os verdadeiros Lay-outs do jogo transformando-o em algo completamente diferente da versão antes revelada.

Um pouco da história: Bem vindo ao maior desastre Marinho já acontecido. Um parque marinho foi construído no meio do oceano e um dos túneis principais estourou iniciando um processo de inundação, você precisa salvar os sobreviventes e esvaziar a área que aconteceu o desastre.

Este game ainda promete leis da física altamente fiéis e muitas animações durante as fases, prometendo ter os gráficos tão fluentes quanto bonitos. Espere este game a qualquer momento e delire.



tem melhor ?!

007 2 sem 007?

Isso mesmo! A Rare (uma das maiores desenvolvedoras de jogos para Nintendo) decidiu que 007 não estará presente na continuação do excelente Goldeneye, lançado ano passado para Nintendo 64, por causa da grana que os produtores do filme estão cobrando pelos direitos do personagem, (só porque deu grana eles aumentaram o valor dos direitos autorais) e ajudaram a promover o personagem que estava em decadência. Também anunciou que Goldeneye II utilizará o mesmo "engine 3D" do original, e será apresentado na feira E3 em junho próximo. Quero ver como eles vão vazer para deixar o mesmo clima do primeiro sem usar o personagem, vai ser difícil. Mas fica frio que eles conseguem

Diddy Kong é um sucesso de vendas

Por causa do sucesso opressivo do Saturn e do PSX no Japão, jogos de Nintendo 64 são uma visão rara no quadro de vendas japonês. Mas desta vez a Nintendo se deu bem, Diddy Kong Racing consegui ficar em terceiro lugar no Ranking Japonês durante a semana de seu lançamento, vendendo mais do que Einhader para PSX. 65.148 cópias foram vendidas em apenas dois dias contra 15.000 do jogo da Square. Um outro título da Nintendo que está um bom tempo no Top Ten japonês de vendas é o Pocket Monster que já vendeu mais de 4 milhões de cópias

Jogos da Capcom para N64

Capcom revela extra-oficialmente três projetos de N64, são ele Ghouls n Ghost 64, onde será totalmente 3D mantendo a velha e boa ambientação dos antigos. Mega man 64 também em 3D promete trazer toda a ação do 2D para 3D e um jogo de corrida cujo nome ainda não foi revelado. Ela também não comenta haver planos de trazer Street Fighter 3 para o console e um game no estilo de Resident Evil. Não sabemos previsões de lançamento, visto que estas informações são extra-oficiais.

Cancelamento de jogos para N64

A imprensa japonesa está dizendo que a Nintendo cancelou alguns de seus futuros projetos para o N64, alguns deles são continuações de alguns títulos já existenstes, veja alguns...
Pilot Wings 64 II (sem motivo),Creator (Mario Artist),Buggie Boogie (sem motivo),Pocket Monsters RPG para o 64DD (sem motivo)

OUTRAS EMPRESAS

Konami relança clássicos

Konami do Japão, resolve lançar o terceiro CD para Playstation com compilações de clássicos da década de 80. O MSX foi um computador muito popular aqui no Brasil e os jogos lançados para esta plataforma (principalmente os da Konami) continuam sendo os melhores de todos. Os destaques ficam por conta de King's Valley, Salamander e Konami Soccer. A ser lançado no dia 19 de março no Japão, os títulos que estarão presentes no CD.
Konami Tennis (1985),Konami Soccer (1985),Konami Rally (1985),Ponpoko Pan (1984),Pippols (Piporus) (1985),King's Valley (Valley of the Royal Family) (1985), Antarctic Adventure (1986),Time Pilot (1983), Parodius (1988),Salamander (1987)

Poxa!! Na outra edição me usaram como ponto e agora só porque essa bola azulada é mais bonita. me deixaram de lado. Snif!!

Ponto de Vista

THE PRODIGY
SÓ TENHO MÃOS E OLHOS PARA RESIDENT EVIL

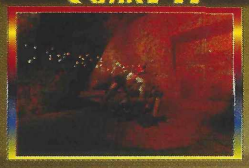
SOH TEN EMBENCIL, NA REDASSÃO E EU NAO SOUL HANAL-FAHBETO E O HIMARU PERDEU O PRÓPRIO NOME.

DEDICO ESSA REVISTA PARA MEU AVÔ, ANTÔNIO ARMETANO DOS SANTOS.

BLACK ADDER
FF TACTICS, BOF 3 E TACTICS OGRE NO MEMO MÊS ? ESTOU SONHANDO...

The Menace
PARABÉNS TEAM ANDROMEDA, NOVAMENTE PROVAM QUEM SÃO OS MELHORES!!!

Quake II



Omega
O jogo ficou excelente, adorei, o único probleminha é que para você aproveitar todo o potencial do jogo, você tem que ter um super-computador.

The Menace
DEATHMATCH!!!
A Id mostra ainda ser a melhor para o estilo de jogo criado por eles.Vá correndo jogar!!!

The Prodigy
Melhor jogo de corredor para todos os sistemas.
Melhor que este só Quake 2 Team Fortress.

Himaru
Só serve para jogar Deathmatch. Com 1 jogador, Hexen 2 é melhor. Estou de saco cheio de jogo de corredor. Aliás a Id fez história, MILAGRE! Estou esperando Fortress, esse é legal.

Bomberman World

Omega
Este tipo de jogo sempre me agradou muito, este então mais ainda. Se continuar assim a Hudson pode lançar mais uns mil, que eu jogo.

The Menace
Bomberman renderizado. Muito bom, apesar do personagem já estar cheio de tanto jogo que lançam para ele. Este ficou meio estranho.

The Prodigy
A Hudson não cansa de fazer Bomberman, pô !? O jogo é legal, tem gráficos razoáveis, som melodioso e um tipo diferente de jogabilidade. Interessante,

Black Adder
Nossa! Mais Bomberman? Este aqui é o pior da série, gráficos asquerosos e música pior ainda... Bleargh!

Bomberman Fight

The Prodigy
O mesmo Bomberman que jogo há anos. Isso é ruim? Claro que não, sempre foi divertido. Adorei o som deste, melhor que os jungles do Saturn Bomberman.

Himaru
Divertido, mas CURTO. De duas ou mais pessoas é diversão total. Mas o estilo antigo é imortal. Bomberman é o tipo do jogo que nunca deve mudar.

The Menace
O jogo fica muito excitante quando ficam quatro jogando na mesma tela, mas peca por poucas fases. Divertido quando jogado em mais que um.

Black Adder
Joguinho divertido... inovou por ser um jogo somente de batalhas e só. Músicas belas e jogabilidade um pouco enjoada.

Bust a Move Dance

Omega
Achei legal, mas não faz muito o meu gênero. Eu prefiro gastar meu tempo com jogos com mais ação.

The Menace
Não acho muito inovador, por que jogava muitos jogos de Sega CD parecidos. Mas é muito legal mais pelo visual do que pela jogabilidade.

The Prodigy
Um gênero recém nascido que eu adoro. Musical. Nunca jogou Parappa ou esse? Arrisque, se você procura algo diferente.

Black Adder
Já havia gostado do Parappa... Deste então, muito mais. Músicas e gráficos digno do Playstation fazem deste jogo uma ótima pedida.

Fighter Destiny

The Menace
Essa foto aí do lado não é do jogo, representa o QUANTO eu gostei dessa merda. Ainda poupei vocês leitores de verem mais uma foto daquela diarréia.

Omega
Quando será que vão parar de lançar jogos ruins para N64? LAMENTÁVEL
Culpa da Nintendo, que não impõe um mínimo de qualidade.

The Prodigy
O único momento que me diverti nesse jogo foi quando joguei com o palhaço francês. O joguinho sem graça...

Black Adder
Meu Deus! Que jogo ruim! Acclaim, fica esperta! Tá pintando concorrente na área

Samurai 64

The Prodigy
A idéia em fazer Samurai em 3D é boa, mas infelizmente a SNK pisou no tomate, os gráficos e camera comprometeram a jogabilidade.

The Menace
20 Quadros por segundo ? Ô caralho, que eu jogo assim! Pode ter a jogabilidade que for, eu acho uma merda jogo no tranco. Viva os 60 quadros!!

Himaru
Apesar dos gráficos bostas, a jogabilidade sempre Samurai agrada. Prefiro o Samurai 4. Aprovado.

Omega
Adorei, ver que o design dos personagens ficou bem fiel à versão 2D. Mas a jogabilidade nem chega aos pés da versão 2D. Aguardemos a continuação.

Shinning Force 3

Black Adder
Finalmente um RPG de SS com magias decentes. Pessoalmente, não gostei do sistema de batalha, elas são muito longas. Agradou, tem gráficos muito bonitos.

Omega
Depois de jogar Azel, sem dúvida este jogo fica meio aguado. Mas deixando as comparações de lado, o jogo me agradou muito, principalmente as magias.

Himaru
Sempre fui fã da série Shinning, essa é a melhor versão. Jogo comprido, história maravilhosa, batalhas complexas. O melhor jogo de estratégia feito.

The Menace
Modo de batalha totalmente 3D, além de relembrar os antigos Shinning Forces. Legal, mas dá licença que vou jogar Azel, que eu estou no útimo CD.

Panzer Dragon Azel

Omega
Maravilhoso, o melhor RPG da minha vida. Superou qualquer expectativa, totalmente inovador, e eu adoro novidades.

The Menace
LINDO, MARAVILHOSO, SOBERBO, O MELHOR JOGO QUE JOGUEI EM TODOS OS TEMPOS!! EXCITANTE (me larga, deixa eu falar mais... não!)

The Prodigy
Peca por ser muito curto (18 horas) para ser em 4 CDs, e magias um pouco sem graça... Não chega ao patamar de FF7 e Grandia.

Himaru
Panzer RPG? Está mais para um adventure. Gráficos maravilhosos e som panzerístico. A história é fantástica, o jogo é MUITO curto, esperava no mínimo umas 30 horas, mas 14 é pouco. Recomendado, mas não é o melhor RPG do Saturn.

PREVIEW

TEKKEN 3

A Namco já tem data marcada para o lançamento de TEKKEN 3 para Playstation. No Japão o jogo sairá no dia 26 de março enquanto a versão americana só será lançada no dia 30 de Abril.

O jogo não sofreu nenhuma alteração da versão do arcade quanto a historia e seus personagens, já em termos técnicos a Namco promete que o jogo será "quase" idêntico ao arcade.

A história do jogo rola muitos anos depois de TEKKEN 2, e como sempre todos entram no torneio por motivos pessoais, há novos personagens como EDDY, um brasileiro que luta capoeira. Os personagens antigos aparecem nesta versão mais velhos, Paul ganha barba, Yoshimitsu ganha um esqueleto de alienígena, Heihachi tem cabelos grisalhos etc.... Um ótimo extra confirmado, vai ter um modo Final Fight, com os lutadores selecionáveis do arcade como chefe.

A julgar pelas fotos os gráficos da versão para Playstation estão bem fiéis a versão do arcade. Agora é só começar a contar os dias que faltam.

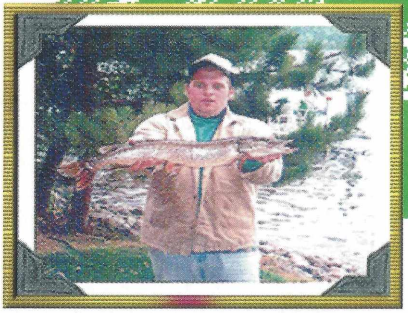
26 de março

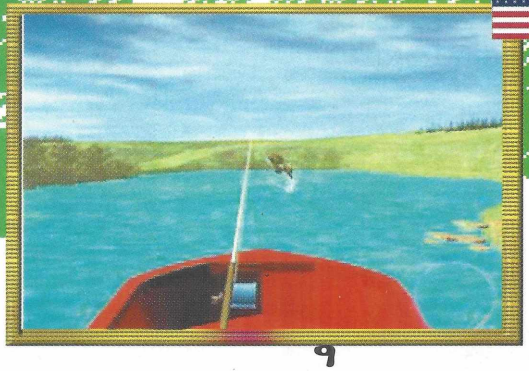
Bass Hunter 64

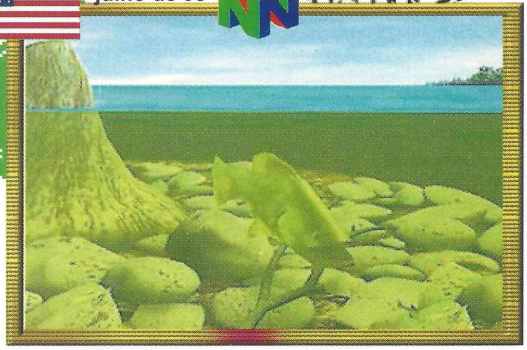
Finalmente a Take 2 Interactive consegui pagar os direitos autorais para a In-Fisherman, a maior revista de pesca do mundo e irá lançar com sua ajuda BASS HUNTER 64, o primeiro jogo de pescaria para N64. O jogo utilizará Rumble Pak, assim você poderá sentir o peixe na linha para fisgá-lo, assim como o analógico ajudará a controlar a força para que ele não escape.

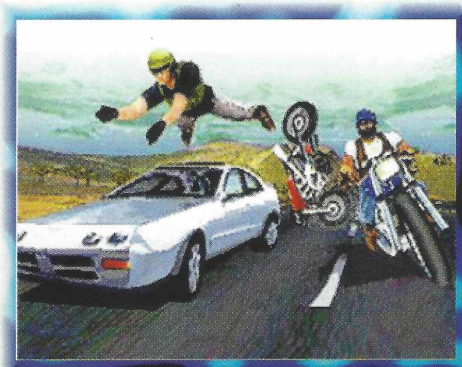
Muito bom para quem gosta de pescar sem ter de sujar as mãos.

julho de 98









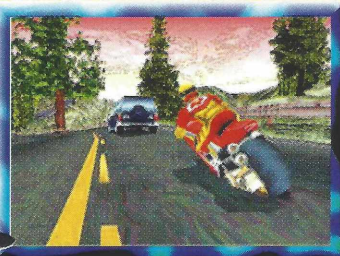
ROAD RASH

A Electronic Arts anunciou que o verdadeiro Road-Rash para Playstaiton já está na fôrma e que deverá impresionar e muito o público que é fã da série. Utilizaram a tecnologia de motion capture não só nos pilotos como também nas motos aumentando o efeito de realismo.

Haverá novas armas e acidentes incríveis, a história do jogo será de quatro gangues rivais que disputam o controle das estradas, são elas: the Desades, Dewleys, Kaffe Boys, e Techgeists, cada gangue tem suas próprias armas, motos, estilo de dirigir e preferência por terreno. Isso tudo em 32 pistas diferentes cada uma com 150 Km em média, tornando o jogo bem mais difícil.

Esse sim deverá valer a pena jogar, não aquela coisa adaptada do 3DO, e por sinal bem mal adaptada.

março de 98



Forsaken

A Probe fez Forsaken seguindo o estilo de dececent, o jogo sairá para Playstation , Nintendo 64 e PC. Com um estilo bem sombriu , o jogo terá como hambiente o mundo totalmente destruido por alienigenas.

As versões para N64 e PC rodarão a 60Fps enquanto o PSX rodará apenas a 30 Fps, com muitos efeitos, alem de flutuar sua nave irá pela terra e pela água. Em todas as versões o jogo terá Multi-Players nos PCs 8, no N64 4, e no PSX 2 com tipos de batalhas diferentes.

Os alienigenas que de cuidem.

março de 98

PC

Bio Freaks

A Midway, criadora de Mortal Kombat, irá lançar Bio Freak para N64, o jogo de luta será o primeiro para N64 a utilizar armas como granadas, pistolas, lasers, etc.

São 8 lutadores, todos mutantes com implantes robóticos em seus corpos, também teremos os velhos e conhecidos combos e é logico, os fatalities. Estes em dois tipos, o normal em que você faz o comando, e um que depende do lugar do adversário na arena na hora do último golpe, igualzinho ao Eternal Champions (Mega Drive, se lembra?). A Midway ainda garante que os gráficos serão os melhores já vistos até o momento. Quem sabe está aí o primeiro jogo de luta que realmente agrade no N64.

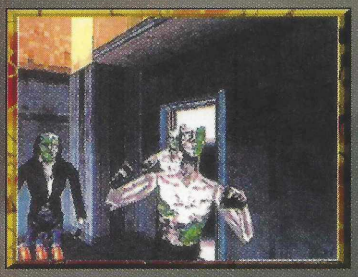
julho de 98

house of the DEAD

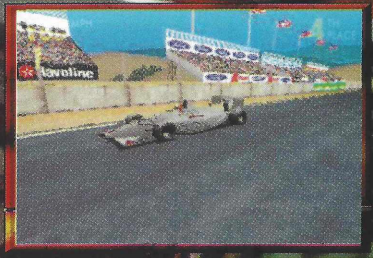
Ao contrario do que muita gente anda falando o saturn ainda não está morto. E para provar isto a sega anunciou que "House of the dead" estará disponivel no segundo semestre deste ano.

O jogo é no estilo Virtua Cop, só que com uma pitada de Resident Evil, exelente ideia.

segundo semestre de 98



NEWMAN/HASS Racing



A Psygnosis continua sua saga de jogos de corrida agora com "Newman/Hass Racing" e com a experiencia de jogos anteriores como "Formula 1" , "Formula 1 Championship"este jogo promete e muito.

O jogo terá 60 pilotos e 11 pistas, fora as pistas escondidas. Tudo isso com uma resolução de fazer inveja, (512x256) rodando 30Fps, modo para 2 jogadores e 3 tipos de cameras para o jogador e uma para replays.

Há também biografia de todas as pistas e de todos os pilotos, opções detalhadas para se regular o carro para cada pista (Ovais, Circuito e Rua). As corridas seguirão a risca as regras das corridas de formula indy, com todas as bandeiras (verde, amarela, branca, preta e quadriculada).

Uma boa opção , já que para consoles caseiros nunca saiu um jogo de formula Indy que agrada-se realmente, torcemos por esse.

Junho de 98

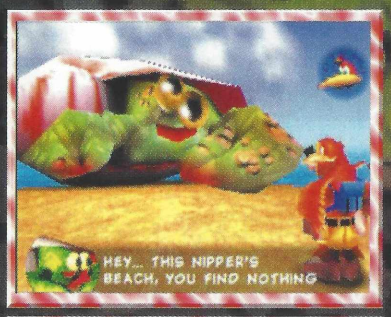
QUEST 64

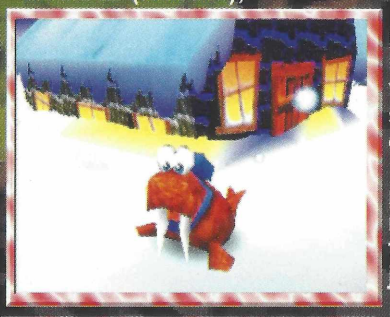
A THQ lançará o primeiro jogo de RPG para o N64, Quest 64. O jogo será totalmente 3D como em Mario 64. Com um cartucho de 64 megas os progamadores prometem 40 horas de jogo com muita qualidade e uma interface inovadora, alem de magias convencionais, haverá magicas atravez de cristais elementares (Terra, ar, fogo e agua). E com Zelda 64 tão longe de ser lançado, Quest 64 será a unica opção de RPG para N64 por enquanto.

Junho de 98

Banjo-Kazooie

A Rare promete arrasar com Banjo-Kazooie mostrando ao mundo do que o Nintendo 64 é capaz, o jogo será livre como em Mario 64 e mostrará graficos jamais vistos em consoles caseiros, isso tudo segundo a RARE (tomara),





Em Banjo-Kazooie o jogador terá de ajudar 2 personagens em suas aventuras são eles Banjo (é logico) um urso que carrega uma mochila, lugar onde Kazooie vive, este ultimo uma ave enorme. Juntos eles combinam seus poderes e podem voar, correr e lutar contra enimigos.

O jogo foi apresentado para a imprensa pela primeira vez a 3 semanas atrás em Redmont USA, e mostrou que a RARE vai cumprir o que prometeu já que todos ficaram impresionados com seus gráficos e sua jogabilidade, tudo isso mesmo estando só 50% pronto.

No jogo, Banjo e Kazooie explorarão desde poços de lava, cavernas submerças até florestas super populadas alem de ter elementos de "Adventure". Sem duvida um jogão imperdivel.

segundo semestre de 98

A Actvision lançará VIGILANTE 8 - INTERSTATE '76, um jogo no mesmo estilo de TWISTED METAL, so que com muitos mais recursos e com um gráfico de babar utilizando recursos como lens flares, real-time reflection mapping, entre outros.

O jogo se passa no ano de 1974 no sudoeste dos Estados Unidos, onde uma gangue motorizada está causando panico, e acabando com a economia da região atacando poços de petroleo, refinarias, o comercio e industrias. Mas um grupo resolve dar fim a isso, e toma o problema em suas mãos , só que descobrem que a gangue está envolvida com o exercito, (com isso o jogo ganha armas Hi-tec), esta é a historia do jogo basicamente.

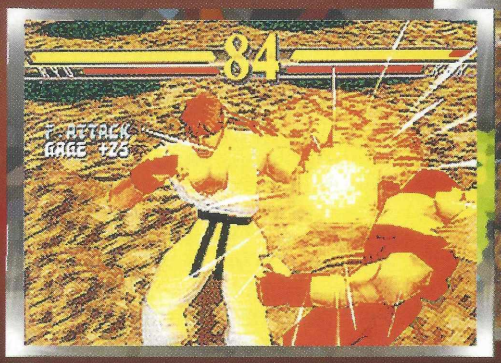
Mas o jogo tambem pode ser jogade de 2 jogadores competindo um contra o outro, ou em cooperação.

Pelo o visual das fotos já da para ver que o jogo deverá ser um arregaço. (tomara!!)

Abril de 98

BLANKA ESTÁ DE VOLTA !!!

SF EX 2



A Capcom ouviu nossas preces !!! O mais famoso personagem brasileiro dos videogames está de volta, num retorno triunfantemente poligonal. Por que triunfantemente ? Quem já jogou SF Ex já sabe porque a empolgação é inevitavel.

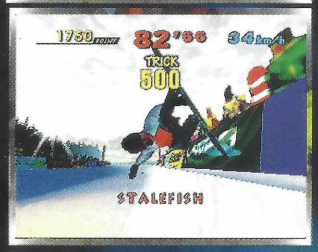
SF Ex para muitos agradou mais que o tão esperado SF 3, devido da sua excelente transição da jogabilidade 2D dos jogos de luta da Capcom para personagens em 3D, com um controle e precisão digno desta empresa que vem se tornando nos ultimos anos a mais emergente do mercado (é claro que estamos falando da Capcom).

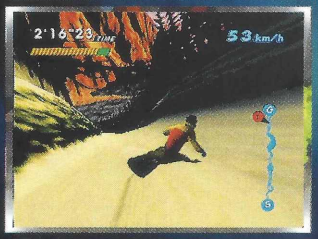
Oficialmente também está anunciado que SF EX 2 terá backgrounds mais detalhados, mais efeitos especiais e novos super combos. OBS: Vega (Espanhol) também está confirmado.

Finalmente vamos poder matar saudades do nosso maior representante nos games, que andava sumido desde SSF 2 Turbo. YEEEEEEEEEEEEES !!!

ARCADE
SEM PREVISÃO

1080° SNOWBOARDING





A Nintendo divulgou mais fotos do jogo de SnowBoard que promete se tornar um clássico. Feito pela mesma equipe de Wave Racer, o jogo já passa dos 80 % de acabamento, e pelo que já foi visto dessa versão beta, as expectativas são ótimas. Assim como Wave Race nos deu uma fascinante sensação de estar sobre as águas, neste o caso é o mesmo com a neve.

Parece que o jogo vai ter apenas 3 pistas de competição, mas para compensar isso, os cursos terão diferentes distâncias (ao total de 6).

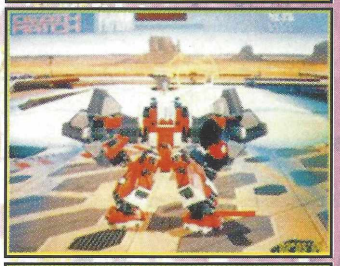
O destaque nos gráficos desta vez vai para os lens flares. O que é isso?! São aqueles efeitos que o sol (um exemplo) produz, comum em jogos de Playstation (Die Hard Trilogy, Formula 1 97), Scud Racer, entre outros. Todos esses efeitos estão muito bem trabalhados com muitas variações, se encaixando perfeitamente no estilo do jogo. Haverá mais detalhes como neve caindo, ventos, árvores entre outras coisas.

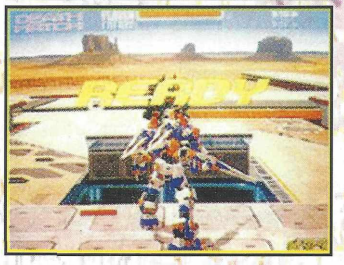
Os personagens estão muito bem animados, com várias sequencias de animação. O barato desse jogo fica mesmo por conta da sensação na neve que você terá e também pelo ótimo controle que apresenta, simples e intuitivo. É galera... pode ir se preparando para fazer manobras radicais, porque isso é o que não vai faltar.

ABRIL 98

VIRTUA ON 2

A SOA pode não entender muito de markenting e administração mas sabe muito bem impressionar com seus jogos. Mais um jogo de arcade para a ignorante Model 3, e futuramente Katana (a confirmar). Pouco foi dito sobre Virtua On 2, apenas se sabe que terá mais 3 personagens (o que era de se esperar). A Sega também não divulgou para qual step da Model 3 (versão) será utilizada no jogo. Mas fraco, é obvio que os gráficos não serão. É só conferir por essas fotos.





ARCADE
SEM
PREVISÃO

SEGA RALLY 2

Pelo jeito, os gamemaníacos não tem o que reclamar da Sega nos arcades. Lançamento é o que não falta, e ela volta a atacar com duas potências. Uma é a Model 3 step 2, a placa mais ignorante do mercado, bem... tem a Cobra da Konami, mas como ainda os arcades dela estão difíceis de serem distribuidos aqui pelo Brasil, não arriscamos dizer se é melhor ou não, apesar dos seus 5 milhões de polígonos prometidos. A outra, o titulo já diz tudo, Sega Rally 2, o clássico dos arcades e Saturn, que na minha opinião ainda é, junto com VF2 o jogo mais bem feito para Saturn.

Finalmente a Sega libera mais detalhes do peso pesado da AM Annex, que para quem não sabe, essa sub-divisão da Sega foi criada por componentes importantes da AM3. Novas pistas incluem um Rally a noite na cidade, e outra pista onde você tem que correr sobre a neve.

Cinco carros estão confirmados, entre eles:

Subaru Impreza WRC97, Ford Escort WRC

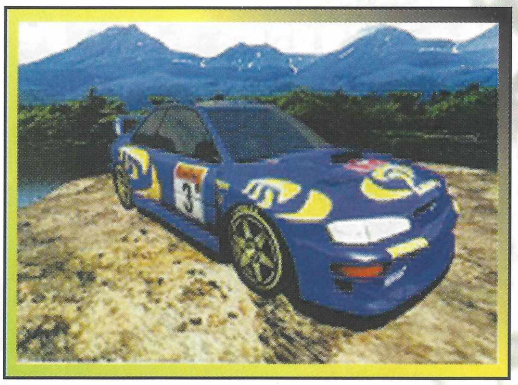
Toyota Corolla WRC, Lancia Stratos HF

Lancer Evolution V.

Apesar de não confirmado, é possível que tenhamos um Peugeot 306 MAXI.

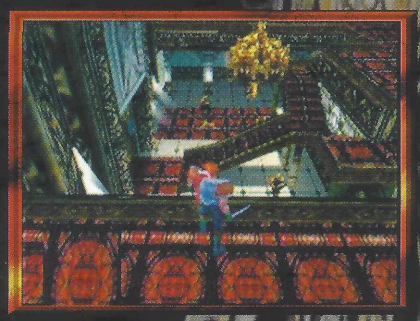
Os outros dois são o já conhecidos Celica e Delta do antigo Sega Rally.

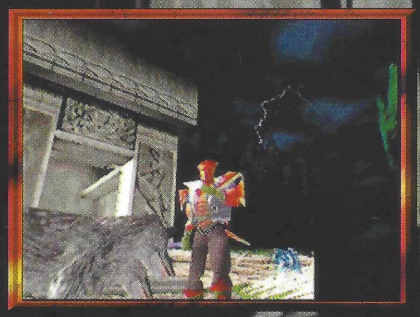
Infelizmente, quando essa belezura chegar no Brasil, como a maioria das coisas, teremos que desembolsar uma boa graninha, se quisermos viciar num jogo como esses, afinal, o preço exigido pelos parques e casas de diversões eletrônicas provavelmente será altinho, por isso, vá economizando.



ARCADE SEM PREVISÃO

A FAMÍLIA BELMONT INVADE O N64





A Konami vai premiar, finalmente, o N64 com um título de peso. Com o nome nada original de Castlevania 64, a Konami mudou o estilo do jogo, o de plataforma 2D, para 3D livre.

O jogo vai usar o sistema de dia/noite de Castlevania 2, ou seja, os inimigos ficaram mais difíceis e apareceram com mais frequência de noite.

Castlevania usará toques de RPG. Apesar de apenas 20% completo, o jogo apresenta gráficos lindos, com ambientes assustadores.

São três personagens para escolher, ao menos por enquanto:

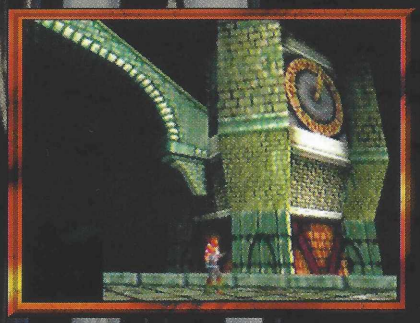
Schneider - 25 anos. Enquanto estava treinando na floresta da cidade, na casa dele em Valakia, ele descobriu sobre o conto da ressurreição de Drácula, assim ele levou o chicote dele e foi enfrentar o seu destino. Ele tem uma senso forte de justiça, e é moderadamente reservado, mas esta mocidade esconde um espírito lutador feroz por dentro.

Cornel - Os detalhes neste personagem são delineados, mas ele parece ser um lutador de mãos vazias. É um mistério por que este personagem está lutando e não é um sócio da família de Belmont.

Carrie - Esta gata atraente é a única mulher do jogo. Comparado aos outros ela não é boa lutando, mas o poder destrutivo mágico dela é incrivel.

Corler - Este personagem é o primeiro a levar uma arma na série de Drácula. Desde que este jogo é fixo no 19º século, assim a arma é daquele período de tempo. É nojento, mas ele tem uma arma enfiada na mão esquerda. A mão direita dele é equipada com algum tipo de serra (você pode dizer Exército de Escuridão?!?!). A armação grande dele e olhares duros deixam uma real impressão. Ele usa a serra como uma proteção para os ataques do inimigo, e usa a arma para atacar. O background dele é amortalhado em mistério, mas ele teve um pouco de amargura na vida.

SEM PREVISÃO



EDGE
Este será nosso héroi

GASH
Tipo misterioso que será de grande ajuda no decorrer da história

AZEL
PANZER DRAGOON RPG
The Menace

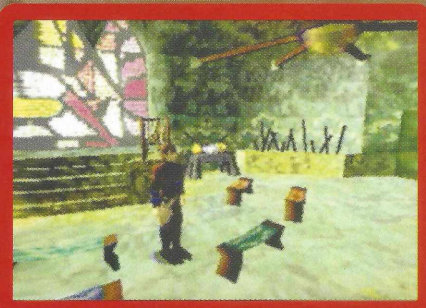
Omega

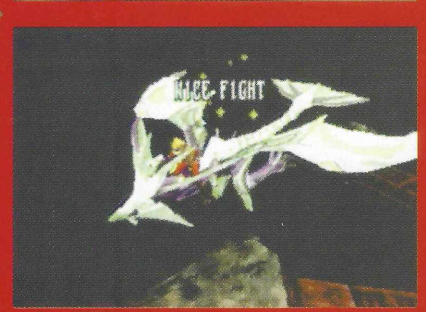
AZEL
Ela estava adormecida a séculos, agora acordou e armou o maior barraco

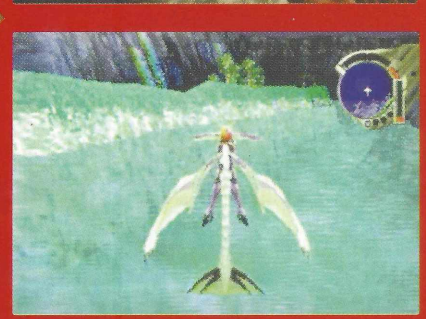
PAET
Inventor e amigo de Edge, ele ajudará e muito com suas invenções no decorrer da aventura.

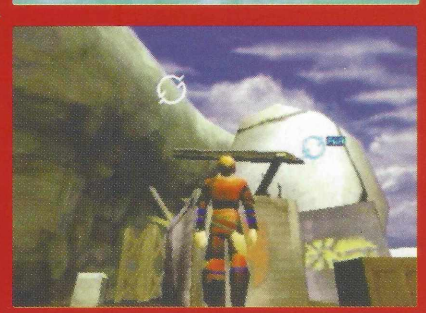
Um dos jogos mais esperados para Saturn superou em muito nossas expectativas. Meus amigos, vocês estão diante de uma obra de arte, a melhor história e design em jogos, feito pelo homem. Mundo criado pelo incrível artista francês Moebius (que fez também o design do filme Quinto Elemento), Azel é simplesmente fantástico, com gráficos e ambientes jamais vistos no seu Saturn. As full motions são um show, seu roteiro não se parece com os FMV normais que possuem só cenas de ação, se parecem mais com um filme que possuem todas as cenas, fazendo o jogador se sentir num cinema (traga pipoca!). Aliás, o que é isso? Esta é a palavra mais usada no jogo, tamanha é a criatividade do artista em design e do Team Andromeda em roteiro, você nunca sabe o que vai vir pela frente, a cada hora você é surpreendido com as mais variadas cenas! Um arregaço!!! O engine do jogo é o mais perfeito até agora pra SS, com gráficos lotado de detalhes, sendo provavelmente ultrapassado por um dos últimos jogos da Sega, Burning Rangers, mas os caras colocaram light source em tudo na tela... tudo, TUDO, tudo. Quando você entra nas cidades, elas vão clareando ou escurecendo devido à mudança o dia, e tudo isso usando recursos de light source. Aliás, meu amigo, a maioria dos efeitos contidos nestes jogos o Saturn não tem no chip gráfico, como o PSX. Tudo no Saturn é programado na raça com muitas e muitas técnicas de programação, e se esses caras fazem o melhor 3D num hardware QUE NÃO FOI PROJETADO PARA 3D, imagine a miséria que eles vão fazer num que é totalmente projeto para 3D (Katana). E o jogo é livre, diferente dos outros Panzers, você pode ir a qualquer lugar, viajando pelos belíssimos mundos. Taí a Sega provando ainda ser a melhor produtora de jogos do mundo, seja nos arcades ou em videogames (pena acontecer uns erros de projeto no Saturn e erros da Sega of América em relação à marketing). Música? Você pergunta se é boa? Ha,ha,ha, uma das melhores feitas esclusivamente para videogame, extremamente belas (já normal da série) inclusive com remixes das músicas dos antigos Panzers, tem até música cantada em Panzerdragonês, de tão detalhistas que são estes caras, além do jogo ser totalmente falado e do som das full motions e apresentações real-time serem cristalinos. E chame este épico de obra de arte, filme, jogo, CD de música, do que você quiser, mas é importantíssimo que você joque Azel, mesmo se você não tem um Saturn, pegue emprestado (deixe de dor), ou irá perder um dos melhores jogos que alguma empresa já concebeu.

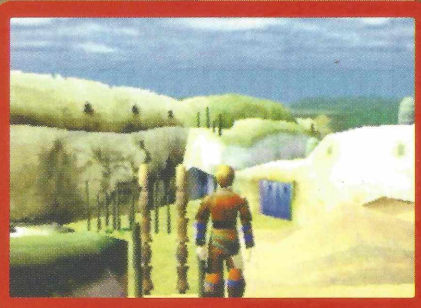
PS: Quer saber sobre a história? Surpresa!!! Jogue e descubra você mesmo, te garanto que vai lhe surpreender.

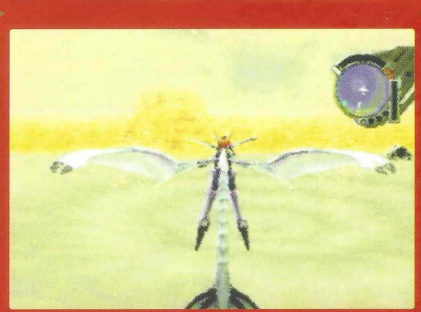


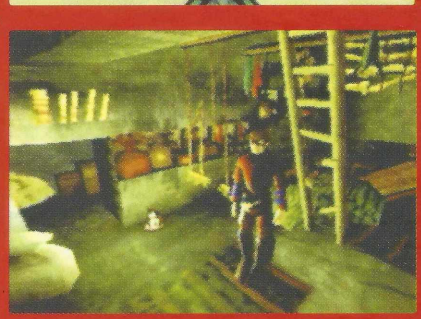


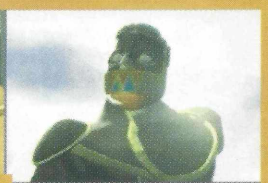




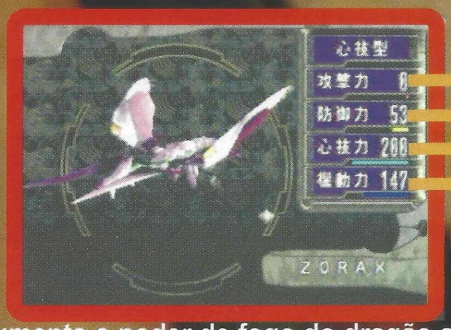








TIPOS DE DRAGÕES



berserk
defensive
offensive
mobility

OBS: Dyne é a grana do jogo!!!

Quando seu dragão atingir o primeiro estágio de mutação, as opções de mutação do dragão serão liberadas. Deste momento em diante você poderá morfar seu dragão.

Há quatro habilidades: BERSERK - corresponde à força das magias especiais e sua eficiência. DEFENSIVE - aumenta o poder da armadura do dragão. OFFENSIVE - aumenta o poder de fogo do dragão assim como o número de links. Só que há um pequeno problema quando você aumenta o modo BERSERK, ele automaticamente diminue o modo OFFENSIVE e vice-e-versa. O mesmo ocorre com o modo MOBILITY e DEFENSIVE.

O lado bom da coisa é que você pode morfar o dragão a qualquer hora, mesmo nas batalhas, lógico que morfar no meio de uma batalha lhe custará um turno, mas em determinadas situações isso é uma ótima opção.

NÃO SE PERCA NO MEIO DE UMA BATALHA

Aqui vai uma lista do menu da tela de batalha do jogo, para você não perder seu brevê de piloto de dragão.

LIFE (hp) - eu não vou nem comentar, precisa?
BERSERK (mp) - energia das magias do dragão. Cuidado, pois as magias gastam muito desta energia, obrigando você a usar mais estratégia do que força bruta.
LOCATION - este é o ponto alto da batalha, além de ser totalmente inovador, aqui você verá a sua posição e o local mais seguro para ficar enguanto a barra de turnos carrega, os pontos vermelhos indicam os lugares mais perigosos, enguanto os locais verdes são totalmente seguros, e ainda tem os locais que não indicam nada, tome cuidado.
TURNOS - as barras vão enchendo enquanto você não se move de sua posição. Elas têm 3 níveis, a funções que gastam mais do que uma barra, como os BERSERKs que precisam de 2 barras para ser ativado e o Full-Gauge Class, que precisa de três barras.
STATUS - indica seu estado, por exemplo: se você for atingido por uma criatura que cause paralisía, ele indicará STOP e você não poderá se mover.

MAPAS

Os mapas são maravilhosos, com cores animais, só que nele nenhuma ação ocorre como nos outros RPGs, ele indica a localização das vilas onde você pode ir e mostra o avanço das tropas dos dois impérios, que estão à procura do poder de AZEL, assim você saberá onde procurar encrenca.

DEVELOPER: team andromeda (SEGA) - RPG - 4 CDs - Já Disponivel em Japones

console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
		97	97	95	95	99	95

95%

Outras Opções: panzer dragon (saturn) | panzer dragon zwei (saturn) | Final Fantasy 7 (playstation)

BUST A MOVE

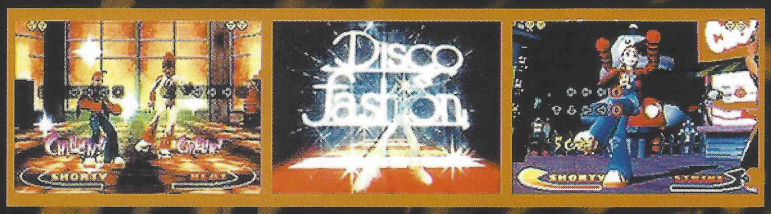
Dance and Rhythm Action

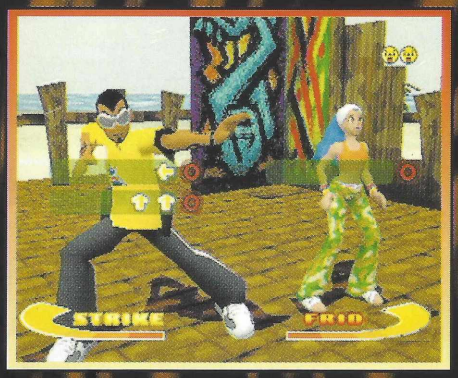
THE PRODIGY

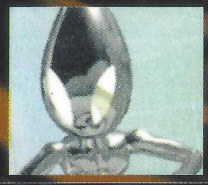
Vocês se lembram daquele joguinho meio bobo, mas que ao dar uma jogadinha nele era paixão a primeira jogada (e porquê não dizer cantada)? Bem, esse joguinho saiu no final do ano passado nos Estados Unidos e tinha um nível de diversão e originalidade insuperável, e acabou sendo um sucesso. Esse jogo é Parappa the Rapper, e como era de se esperar outras empresas fizeram seus projetos semelhantes à este jogaço no fim de terem o mesmo sucesso, entre elas Sega e Enix.

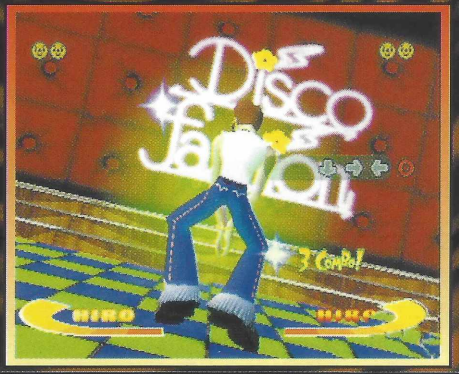
Bem, quanto ao jogo da Sega eu não sei como vai indo, mas a Enix não perdeu tempo, e com o ótimo trabalho da Metro/Frame Graphics/Avex D.D.Inc. conseguiu superar Parappa num quesito importante, a durabilidade e diversão (Parappa, apesar de ser muito legal, tinha apenas um personagem selecionável e rapidamente enjoava).

Se você já jogou Parappa já é meio caminho andado para ser dar bem nesse jogo. O esquema é muito semelhante, com aquelas sequencias de botão X , O, L, etc. Só que diferente da mascote da Sony onde o negócio era cantar um rap, você DANÇA CONFORME O RÍTMO.









Com uma maior complexidade que Parappa (que saco repetir isso de novo!) você pode usar os direcionais, tem que competir com outro para ver quem impressiona mais, e ainda tem os "special moves" (2 por round). Esses especiais são ativados por 4 toques com triângulo.

Os gráficos ficaram ótimos, com um motion capture super apropriado à um bom frame rate (fps ou quadros por segundo, para quem não sabe!). O realismo é de babar.

As músicas variam de estilos assim como as coreografias dos personagens. Tem de tudo, desde techno (YES!!!) até o reggae, passando por vários outros rítmos como R&B, disco...

São 12 personagens selecionáveis sendo 2 chefes, Capoeira (dance e reggae) e Robo-Z (meio vogue). As músicas PCM (gerada pela ram do PSX) estão realmente boas.

Nos options você têm 1 player, 2 player, practice, game options e dance view. Ponto para o 2 player que está muito divertido.

Mais uma surpresa agradavel, junto com BAM vem um CD de demo com... Star Ocean 2 (se cuida Final Fantasy) e seu estranho Eggs of Steel. Antes tarde do que nunca, Enix chega aos 32 bits arrasando. IMPERDÍVEL!!!

Programação/ Distribuição:Avex D.D.Inc./ENIX - estilo: dança/outros - somente japones

console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
		92	100	88	99	94	91

Outras Opções

Tudo começou com Shining in the Darkness, logo após veio Shining Force 1, esse jogo revolucionou os jogos de estratégia da época. Com 12 mega e apresentando ótimos gráficos e história excelente; foi eleito o jogo do ano. Depois veio Shining Force 2, a aplaudida continuação, depois as versões para Game Gear, e a de Sega CD, que era só estratégia, como as de Game Gear. Agora para alegria dos fãns de Shining Force, no qual me incluo, a Sega nos presenteia com...

SHINING FORCE 3 A SAGA CONTINUA

Para começar, a abertura do jogo arregaça, já perdi as contas de quantas vezes a vi, e a música dela então, até hoje não sai da minha cabeça.

Os gráficos seguem o padrão de Grandia, os cenários são 3D e os bonecos 2D, apesar de ser mais fluente que Grandia, os gráficos perdem em detalhes, Grandia é insuperável nesse quesito. Mas isso não quer dizer que seja ruim, muito pelo contrário, as cidades são bem feitas, a estação de trem então, é linda.

Você pode girar o ângulo de visão para qualquer lado, certa revista disse que o chão da igreja do jogo possuia Ray Tracing, pura mentira de pessoas desinformadas ou que não viram o jogo e colocaram lá só para se promoverem, aquilo não passa de um background 2D bem feito.

As clássicas batalhas da série ficaram impressionantes, totalmente 3D, com excessão do background, ela abusa de efeitos de transparência, além de ter um light source impressionante, e um gouraud shading ótimo e tudo isso a 30 FPS. As magias estão lindas, podendo até ser comparadas com a de FFVII.

As músicas estão boas também, no estilo clássico, como as do Sega CD. Os SFX seguem o estilo da saga, mas nas batalhas eles acrescentaram muitas vozes, e eu adoro isso!

A Sega manteve o estilo estrátégia no jogo com toques de RPG, e o bom humor da série continua. Os land efect's continuam, essencias para vencer as batalhas, e os menus idênticos. Lembram dos mithiril ore's? Eles estão espalhados nos cenários do jogo, e achar bons ferreiros ajuda nesse caso. Existem novas pedras, só que ao contrário dos mithiril's, que são pedras sagradas, elas são demoníacas, e como os veteranos sabem, as armas demoníacas são muito fortes, mas o preço disso é a posseção; que pode variar de perda de energia por turno ou nada acontecer. É claro que as promoções continuam, e as mutações, ou já esqueceram das bíblias sagradas, pegasu's wing e por aí vai.

Os personagens escondidos estão mantidos, e também em cada cidade você tem um lugar especial onde pode armazenar itens e deixar os reservas lá quando seu exército estiver cheio.

Controles eficientes, com botão de corrida, estilo, adivinhem só, do Grandia.

A jogabilidade, tem certeza que precisa falar? Meu, eu tô falando de Shining Force, é o melhor jogo de estratégia já feito!

3 CD'S

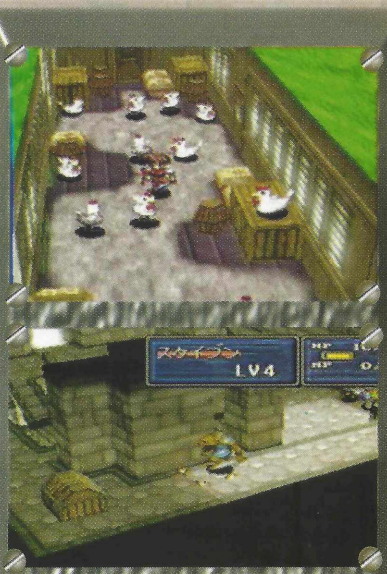
A história de SFolII parece simples, o sequestro do rei, mas qual a graça? Imagine vários reinos lutando entre si por causa disso, e depois você descobrer uma trama diabólica, isso depende do caminho a ser seguido, é claro. Aparentemente SFolII tem vários finais.

O jogo faz parte de uma coletânia de três CD's que irão ser lançados ao longo do ano. E você poderá usar os dados do primeiro CD nos outros, " mas e se eu, por infelicidade do destino, não tiver o primeiro CD, não vou poder jogar os outros?" Isso eu não sei responder.

Então, atenção, o que você fazer no primeiro CD irá interferir nos outros, portanto comporte-se hein!?

Dedico essa matéria ao leitor Renato Rodrigo Bittencourt Silva, que como eu, é super fã da série. E ao meu amigo Silvio por ter "emprestado o jogo". Pô Silvio, me vende seu Grandia!

Então caros Shiningmaníacos ou não, comprem esse jogo, a safra do Saturn esse ano tá demais, e com licença, tenho que continuar o jogo, e também Grandia, cara, EU AMO RPG!!! O melhor estilo de jogo para video game. Falei?!



BABE NAS BATALHAS DO JOGO

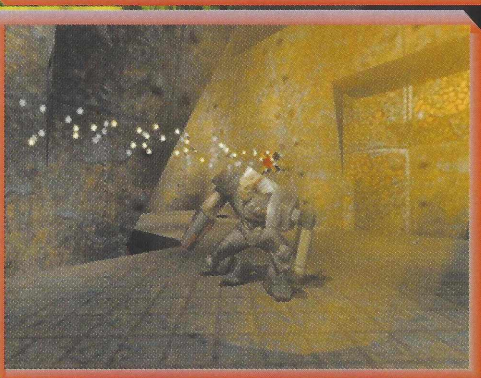
SHINING FORCE III SONIC TEAM/CAMELOT RPG/ESTRAÉGIA 1 jogador 1 CD

console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
		96	90	88	92	97	87

Outras Opções: SHINING FORCE SERIE'S | FINAL FANTASY TAC. (psx) | SLAYER'S (SATURN)

QUAKE II

The Menace



Apesar do game não ser um tanto novo para um review, ele merece. Porque aqui na PnP, nós valorizamos jogos bem feitos e gostamos de falar detalhes, então decidimos fazer um review do pouco falado Quake 2. Desta vez a Id acertou. Pela primeira vez ela fez uma história que presta. Depois de seus grandes sucessos anteriores, ela retorna provando que a experiência ainda faz diferença, fazendo o melhor game de corredor de todos os tempos.

Logo no começo, você já sente a diferença. Uma apresentação.
O QUÊ!!!!! Apresentação???? É, pela primeira vez a Id faz um full motion (percebe-se pela qualidade pobre da renderização dos objetos).

Basicamente, você se recrutou numa tropa de elite para matar os alienígenas que tentam conquistar a terra, na hora que você sai da nave, um soldado (animal e empolgado) bate na sua nave de leve quando passa na sua frente. Isso leva a sua nave ter alguns curtos-circuitos fazendo você sair do curso pré-programado. Sorte sua, por que todo mundo que chegou no lugar certo, morreu (será então que era o lugar certo?), você perceberá a putaria que está acontecendo só pelo som (que aliás é ótimo). Agora você terá que esquecer todo o esquema da missão e fazer os objetivos nas coxas mesmo.

Inaugurando seu novo engine, você precisará de um bom computador para rodá-lo rapidamente. Os algorítimos de sombreamento estão animais e os locais estão muito bem ambientados com muitos detalhes e texturas de boa qualidade. Detalhes é que não faltam, desde as mortes dos soldados, que morrem agonizando e de várias formas e vários tipos de comportamento diferentes. A inteligência artificial está ótima, agora eles tem pelo menos um mínimo de cérebro (muito bom, já que a maioria dos jogos de corredor os bonecos são uns acéfalos).

A jogabilidade está suprema, agora você sente muito mais realidade quando você joga. Uma imersão total. Para jogar deathmatch então, muito superior aos outros jogos disponíveis.

Além de a Id ter melhorado tudo isso, ela também melhorou o esquema de jogo. Agora você tem missões para cumprir, não é só ficar que nem um mongol matando tudo que tem pela frente (não que isso não seja divertido), mas agora é como 007 GoldenEye para N64, você tem que fazer determinadas coisas antes de passar de fase. Só que em Quake 2, você pode voltar as fases para executar determinados objetivos.

Uma curiosidade: este game não era para se chamar Quake 2. Aliás ele não tem nada a ver com Quake (somente as texturinhas do chapéu do Bison nas caixas). A Id pensou em quatro nomes para o jogo, mas todos eles já estavam registrados. Então, aproveitando a fama do primeiro jogo totalmente 3D, ela colocou então o mesmo nome parecendo que é uma continuação. Mas não tem nada a ver, jogo novo, história nova, jogabilidade melhor, apresentação melhor, nada a ver com o Quake antigo.

Aqui na redação, tem editor que joga linkado com 10 pessoas varando a madrugada. Se você não fez isso ainda, está perdendo uma grande experiência em termos de jogabilidade.

Te espero, mano, em qualquer bocada da Internet, pra tu levar uns mísseis na fuça e virar Caca, seu marcação !!!

QUAKE 2 FORTRESS

Com tamanho sucesso do Quake Fortress, (veja em fique por dentro), criado por um jogador como qualquer um de nós, já estão produzindo a versão de QF para o engine do Quake 2. Os caras da Id ficaram tão impressionados com o primeiro, que contrataram o cara para que o próximo QF saia pela própria Id.

Quake 2 - ID - corredor 3-D - até 32 jogadores - suporta placa 3-D - Pentium 100

console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
		94	91	96	99	95	75

Outras Opções: Quake (todas plataformas) | Hexen 2 (PC) | Doom (todas plataformas)

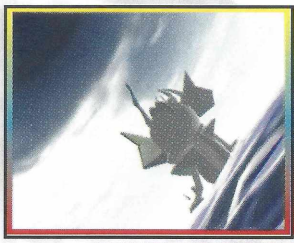
Depois de sua estréia no Playstation com Blood Roar (você não deixou de conferir, né?), a Hudson ataca com o clássico dos seus clássicos, é obvio que estou falando de Bomberman. E diferente da nova versão do Saturn e a do N64, este Bomberman World chega no estilo antigo que deu fama a série.

Se você nunca jogou nenhum Bomberman não sabe o que está perdendo! À primeira vista, parece um jogo simples com gráficos mais simples ainda, mas como na maioria dos jogos da Hudson (que eu adoro e confio) a diversão (le-se jogabilidade) é o primor da série.

Nesse Bomberman você tem inimigos baseados nos elementos da natureza (fogo, água, etc) e 5 mundos pra variar. A novidade fica por conta do número de fases necessário para se enfrentar os chefes. Antes eram 8 fases sendo que na última você enfrentava o chefe. Agora são 5 fases por mundo, sendo 3 de ação e 2 de inimigo.

Os gráficos desta vez são pré-renderizados com uma visão meio isométrica, o que às vezes chega a confundir o jogador. Se você gostou das músicas da versão do Saturn, deverá gostar desta também. As músicas seguem um estilo dance underground, embalado em som techno-trance. Uma CG lesgal vem pra dar uma boa pitada neste Bomber.

De resto é o de sempre, você coloca a bomba ali, se esconde, buuuum, e pega os itens. Mas não pense que estou reclamando, afinal sempre é bem-vindo mais versões desse clássico. Um must...



Programadora e distribudora: Hudson - 1 bloco - 5 jogadores - somente japones

console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
		79	93	89	89	94	89

82%

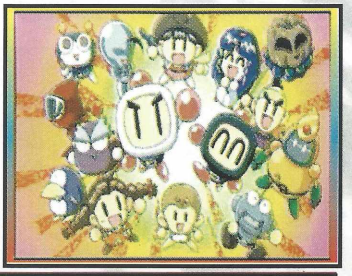
BOMBERMAN FIGHT !!!

E não se esquecendo do Saturn agora que faz jogos pro PSX, ela lançou este Bomberman no final do ano passado, só que bem diferente das demais versões.

Ao ler o título se imagina um jogo de luta no estilo SF (argh!!!) mas não é nada disso, o esquema de jogo continua muito semelhante ao antigo, só que agora é um duelo entre um personagem (ou mais 3 caso jogue contra os amigos) e não tem mais essa de se esconder, o inimigo vai atrás de você! No entanto, para enriquecer a jogabilidade o nosso Bomber (assim como o inimigo) pode pular em cima de obstáculos, dar dois pulos e piruetas para trás (igual SM64), agarrar e chutar as bombas (como em Baku Bomberman do N64), tudo em cenários com relevos diferentes e poligonais, incluindo os personagens.

O frame rate ficou muito bom, bastante animação à aprox. 30 fps, e as texturas até certo ponto agradam. Existem bombas que provocam explosões enormes e poligonais. A música já ficou mais no estilo variado e melodioso que acompanha as demais versões (menos a primeira versão do Saturn e do PSX que são techno-trance e jungle). Bem, a Hudson nunca pisa na bola nesse quesito.

O jogo vale um olhada, é super divertido, fluente, porém como boa parte dos fighting games, fácil de enjoar, mas até acontecer isso... vá se divertindo.

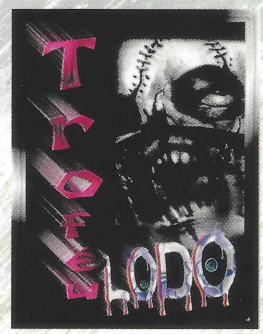


Programadora e distribuidora: Hudson - 4 jogadores - somente japones

console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
		85	90	80	91	90	85

87%

Outras Opções QUALQUER BOMBERMAN, SEJA DO SNES, MEGADRIVE, NINTENDO, PC-ENGINE, ETC



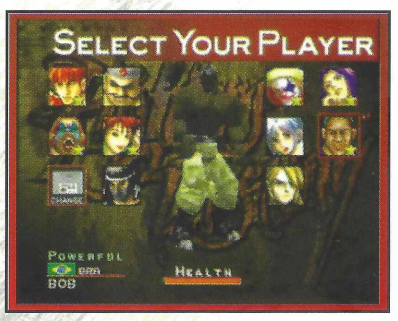
THE PRODIGY

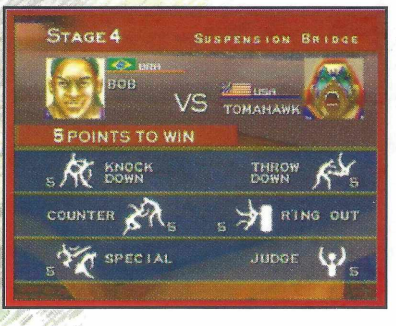
Fighters Destiny

Antes de tudo quero deixar bem claro 2 coisas: eu não tenho nada contra o N64 e sou fã de carteirinha da Nintendo, e a outra é que este foi um jogo que por amor à profissão tive que jogar e fazer o review (mas precisei ter MUITAS forças para ser fiel a esse amor), algo que nem sempre tenho o sabor de fazer, como esse foi o meu primeiro caso. Bem, chega de 9 horas e vamos ao profissionalismo.

Fighter Destiny é o segundo jogo da Genki, programadora do razoável Multi Racing Championship, para ser distribuído pela Imagineer no Japão e pela Ocean nos Estados Unidos (sob a licensa da Imagineer). E pelo visto, parece que a softhouse vai ter que malhar muito ainda para aprender a fazer jogo bom. Fighter Destiny chega num momento que os jogadores de N64 estão na seca por um jogo de luta BOM do N64, em nível de VF, Tekken e Tobal 2. Ficou longe de acabar com essa espera, e melhor se contentar com o Mace ou Killer Instinct que ainda continuam sendo a melhor escolha no console.

Criatividade é uma coisa quase nula neste jogo, a começar pelos personagens com um designer sem inspiração. A jogabilidade não fica atrás, bem semelhante a Virtua Fighter, com os botões A e B para ataques altos e baixos respectivamente. Segurando o R você defende (oh!!!) e com o L você anda livremente pelo cenário, mas preso ao eixo da luta como em Tobal 2. O esquema de round é diferente, você tem um round de 8 pontos e tem que completar esse pontos finalizando com algum ataque mais forte. Esses ataques são descritos antes do round, sendo que cada um faz determinado número de pontos (ver foto acima em destaque). Tudo isso é ajustavel. Bem... ao menos nisso o jogo foi bem bolado.





Já o resto podia ficar um pouco melhor, os gráficos tem pouco polígono e pobre em detalhe, com isso a Genki conseguiu a "proeza" de deixar o jogo a 30 quadros aceitáveis. As músicas tem uma qualidade que sinceramente... o SNES já fez melhor. Talvez o ponto mais alto - não se empolgue - seja os FX mesmo. Não são da melhor qualidade (vozes) mas a entonação ficou legal, com direito a narrador durante as lutas. Nos options, nada além do normal. Tem VS COM, VS Battle, Training, Record Attack e Master Challenge

No final das contas, até vale um aluguel na promoção para conhecer ou servir de incentivo para ir jogar no seu amigo que tem um PSX ou Saturn. Afinal esse jogo prova que independente do hardware uma boa empresa (cadê você, Capcom) se faz necessário.

Programador: Genki - Distribuidor: Ocean - RUMBLE PACK - 2 sofred... digo jogadores

console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
		40	45	55	25	15	45

Outras Opções: TEKKEN (PS, ARCADE) | VIRTUA FIGHTER (SS E AC) | TOBAL 1 E 2 (PS)

SAMURAI 64

A SNK prometeu, Samurai 64 iria ser incrível, com a sua nova placa Hyper Geo 64, que também dizia que era revolucionária, ele iria apresentar gráficos jamais vistos. Bem, o que eu vi foi...

GRÁFICOS HORROROSOS

A série Samurai sempre teve personagens animais, um dos melhores desing's de jogos de luta. Nesse jogo a SNK manteve o padrão, dos personagens, é claro.

Os gráficos do jogo são uma bosta, ainda mais para arcade, visto que temos Virtua Fighter 3 na parada; eles rodam a 20 FPS e são desprovidos de qualquer efeito, e a textura também são horríveis. Os personagens ficaram legais, passaram bem o traço manga para o 3D. Os cenários são horrorosos, acho que se Haomaru existisse ele destruiria a placa e mataria os programadores.

O som do jogo, bem, a SNK nunca pisou na bola quanto a isso, é ótimo e os efeitos não ficam para trás.

Os controles do jogo também estão legais, fugiram um pouco do padrão de Samurai, mas estão bons. Existe o botão de esquiva, e o ataque fraco, médio e forte, e você defende para trás, o que não me agrada muito em jogos 3D.

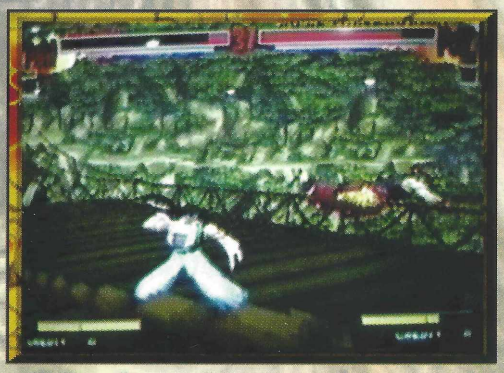
Galford, Hanzo, Haohmaru, Genjuru, Himururu, Ukyo, Nakoruru, Kasuki e do Sogetsu ficaram. E mais dois personagens estrearam. O modo bust e slash continuam.

Os cenários são duplos, isto é, dependendo do decorrer da luta, você cai em lugares diferentes, o Ring Out segue o estilo de Zero Divide, você fica pendurado, mas pode cair de lá também.

A SNK acrescentou a barra de cansaço, quanto mais você usar os combos, mais ela enche e com isso seu personagem para de lutar. A velha barra de fúria continua.

A jogabilidade está bem legal, isso se você não ligar para os péssimos gráficos do jogo, eu adoro Samurai, deve ser por isso que suportei o jogo. Mas acho que ainda prefiro o Samurai IV.

É melhor a SNK rever a sua placa, ela está muito fraca, e se sair em console caseiro, ela será massacrada, visto que o Katana está para vim. Falei!?



BY

Samurai 64	Luta	SNK	2 jogadores

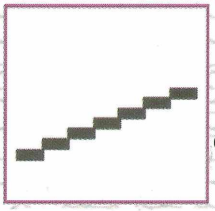
console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
ARCADE		45	86	84	88	88	78

Outras Opções: SAMURAI IV (SATURN/NEOGEO) | TEKKEN 3 (ARCADE) | PRIVATE SCHOOL (ARCADE)

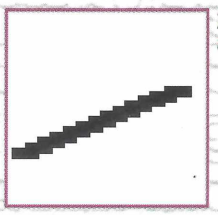
Continuamos com a série que irá esclarecer tudo sobre games para você, leitor. O dicionário PnP falará nesta edição sobre efeitos normalmente vistos no N64, que geram muitas dúvidas.São efeitos que normalmente não se prestam atenção mas são muito importantes para a qualidade final da imagem.

Anti-aliasing

Antes de explicar o que é anti-aliasing vocês precisam saber primeiro o que é aliasing. Aliasing é um fenômeno digital que ocorre no gráficos, quando se tenta mostrar detalhes em baixa resolução, ocorrem serrilhados nas bordas de todos os objetos da tela, baixando a qualidade dos gráficos. Se percebe mais quando existem linhas na diagonal. Para curar essa doença foi criada a técnica de anti-aliasing, que consiste em borrar os pixels do gráfico em questão, dando menos contraste às linhas (já que os pixels pegam um pouco da cor do pixel ao seu lado) dando uma sensação suave, reduzindo drasticamente os serrilhados dos gráficos. Jogos de N64 como Mario possuem anti-aliasing. Perceba como o Mario tem seus contornos suaves, quase sem pixelização (pixels visíveis). Este efeito requer muito do processador, daí o fato da maioria dos jogos que usam este efeito, estejam sempre à 30 fps no N64.



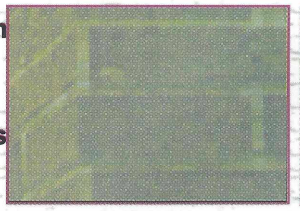
1- Aqui percebe-se claramente os serrilhados (aliasing), muitos jogos sofrem desta doença. Fica feio não??



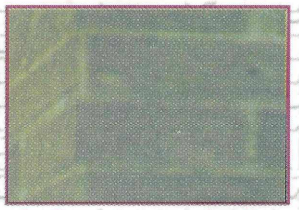
2- Com o processo de anti-aliasing a imagem fica muito menos serrilhada se comparada com uma imagem sem anti-aliasing, porém os gráficos ficam um pouco embaçados.

Interpolação Bilinear

Este grande efeito salvará a humanidade da cegueira, principalmente os jogadores de Quake e companhia. Intepolação bilinear é um efeito aplicado na textura do polígono mesclando seus texels retirando todos aqueles "quadradões" que vemos nas texturas quando você se aproxima delas, dando uma impressão suave, um realismo muito maior à cena. Na verdade os quadrados se chamam texels (mais ou menos os pixels da textura) e são escalados conforme você se aproxima da textura. quanto mais perto, maior os quadrados e pior o realismo. Todos os jogos de N64 utilizam deste efeito, daí o fato das texturas de seus jogos serem muito mais limpas que qualquer outro videogame caseiro. Requer muito do processador também, além de precisar de algorítimos dedicados para processar o efeito, requerendo chips gráficos especiais.



1- Imagem sem interpolação. Blocos da textura super-visíveis.



2- Com interpolação tudo fica mais suave

Correção de Perpectiva

Mais um efeito para deixar os gráficos menos distorcidos. Quando se passa a nocão de 3D em uma tela plana 2D (como qualquer TV), as texturas, devido sua natureza computacional são compostas por quadrados, e tendem a se desalinhar quando são colocadas em perspectiva, normalmente quando os gráficos estão à meia tela já se nota o erro de perspetiva em gráficos 3D. Os gráficos se tornam menos realistas e distorcidos. A técnica de correção de perpectiva força o alinhamento dos texels dando a impressão correta de como ficaria o objeto, se ele fosse visto de uma determinada perpectiva, dando mais consistência aos gráficos, mais bonito, mais consistente e mais real. É uma técnica que, como qualquer outra, exige mais do processador, mas nem tanto. Todos os videogames da atualidade são capazes de ter este efeito, basta os programadores não terem preguiça de incorporar o efeito ao jogo. Os jogos de Saturn são os que mais possuem correção de perpectiva, os de N64 o efeito já é automático do hardware, só um imbecil completo teria a idéia de desligá-lo. Alguns jogos de PSX possuem, mas bem poucos. Engraçado, não? O videogame mais fácil de programar dos três é o que possue menos jogos com efeitos que não exitem no hardware. É a lei: quanto mais fácil de programar mais atraem programadores preguiçosos, que não mexem um dedo no programa para deixá-lo mais bonito. "Já tá bom mesmo, vai vender de qualquer jeito, dane-se," eles dizem...

Pixel

Fácil de entender: se a matéria é composta de átomos e o corpo humano de células, podemos dizer que o vídeo (TV, monitor, etc) são compostos por pixels. Pixel (pronuncia-se PIC-CEL) é a menor parte que se pode ver numa tela. Vem da termo PIcture ELement (elemento gráfico), A mesma palavra é associada para se dizer o tamanho de qualquer imagem digital, (exemplo, tenho minha mina numa foto de 640x480, quer dizer que o tamanho da imagem é de 640 pixeis horizontais por 480 pixeis verticais). Monitores que conseguem mostrar mais pixeis, tem definição muito maior (sério?).

TEAMFORTRESS

A melhor conversão de Quake já feita!

Scout

É o jogador mais veloz, ótimo para reconhecimento de território e capturar bandeira, na defesa pode identificar espiões invadindo a base.

Engineer

Velocidade média, é um personagem essencialmente tático para defesa. Constrói armas automáticas e depósitos de munição e armadura. Ele pode reconstruir a armadura dos outros jogadores.

Soldier

Velocidade lenta, entretanto tem um dos melhores níveis de armadura e vida. Ótimo para suporte de ataques ou mesmo na defesa.

Pyro

Classe versátil de velocidade média. Bom em qualquer distância com a vantagem de deixar os inimigos em chamas enquanto se afasta provocando danos indiretos.

A História

A maioria das pessoas que tem computador já jogou ou pelo menos já ouviu falar de Quake, produzido pela Id software este jogo revolucionou todo o conceito de jogos em rede. O modo Multiplayer deste jogo permite que você jogue contra até 32 pessoas ao mesmo tempo, e qualquer pessoa do mundo que tenha acesso à Internet e o jogo pode facilmente entrar neste combate. Na época não havia nada similar para o estilo de jogo, a moda pegou rapidamente nos EUA e logo em seguida já estava invadindo o Brasil. O estilo das disputas que rolavam por aqui eram sempre os mesmos... deathmatch!
O Deathmatch consistia apenas em matar tudo e a todos que você encontrasse na frente, logo o pessoal começou a enjoar de tudo isso e foi aí que surgiu o vovô do Team Fortress... O CTF (Capture The Flag)! No CTF o pessoal era dividido em dois times: os reds e os blues. Cada time tinha sua base e a sua Flag (bandeira) e o objetivo do jogo era um time tentar invadir a base do outro, roubar a bandeira inimiga e tentar voltar inteiro até sua base. Foi daí que nasceu o conceito do Team Fortress, a nova mania dos quakemaniacos do mundo todo.

Sistema de jogo

Boa parte do o sucesso do TF se baseia à espantosa variedade de jogadores para se escolher, são 9 no total cada um com sua "roupa" distinta, todos tem suas qualidades e fraquezas (veja nos boxes ao lado). Isso aumenta em muito a estratégia no jogo, deixando de ser o mata-mata do deathmatch e tornando-se uma guerra de inteligência, onde a melhor estratégia vence. Bem, o sistema do jogo é o seguinte: os jogadores são divididos em dois times, os Red e os Blue, onde os Red vestem calças vermelhas e os Blue azuis (caso você seja daltônico...). Os cenários de combate são espelhados, ou seja, sua base é exatamente igual ao do oponente, a única diferença é que na entrada de cada base sempre há algum tipo de identificação para saber de quem é a base. O objetivo do jogo é você invadir a base inimiga e encontrar a bandeira deles e tentar voltar para a base e colocar a bandeira em um lugar específico para isso, caso você seja morto com a bandeira, ela fica em cima da sua carcaça girando e brilhando, qualquer um de seu time pode ir até ela e capturá-la, os donos da bandeira tem que evitar isso à qualquer custo. Depois de algum tempo a bandeira volta sozinha para a base. Enfim, é um jogo totalmente diferente do tradicional Quake, com armas novas, sons diferentes e mapas novos. Você já está com coceira nos dedos pra jogar? Então aqui vai um endereço com todas as informações, em bom português, necessárias para você começar a jogar TF: www.det5.com/tfbrasil/

Spy

É o James Bond do batalhão. Pode alterar sua cor, pele (p/ outra classe) ou fingir-se de morto. Geralmente usado no ataque, ou para levantamento das posições de defesa do inimigo. Possui uma arma de tranquilizantes tambem.

Demo Man

Velocidade média. Ótima classe para confrontos de pequena distância, devido à arma que carrega. Ótimo no ataque ou na defesa. Seu grenade launcher é uma das mais poderosas armas do jogo. Pode armar explosivos que podem matar todo mundo por perto.

Medic

Velocidade média. Bom para confrontos em média e curta distância. Cumpre um importante papel restaurando a saúde dos jogadores, proporcionando uma melhor continuidade do ataque dos jogadores e contaminando inimigos fazendo com que abandonem os postos.

Sniper

Velocidade média, ótimo para tiros de precisão a distância. Um tiro preciso é capaz de destruir qualquer inimigo, independente de sua armadura ou saúde. Um tiro nas pernas faz o inimigo ficar bem lerdo.

Aqui os Blue atravessam a ponte para invadir a base dos Red.

Heavy Wepons Guy

É o personagem mais lento, possui uma "metralhadora" de shotgun. Suas características se aproximam com as do Soldier. É perfeito para defesa e regular para capturar bandeiras.

Aqui vemos o jogador Fosco sendo destroçado por um tiro de sniper!

CAUSANDO POLÊMICA

Cabeças decaptadas, corações arrancados, seios e bundas de fora, vítimas de atropelamento. Todos nós, gamemaníacos, vemos isso normalmente na maioria dos jogos, será que isso faz mal? Afinal, OS JOGOS INFLUENCIAM A CABEÇA DAS PESSOAS?

A VIOLÊNCIA NOS JOGOS

O assunto parece batido, mas não é. Cada dia que passa mais e mais jogos usam a violência para se promover. Qualquer coisa é motivo para seu personagem explodir em pedaços, o sangue espalhar pela tela, etc...

A violência começou cedo nos games, desde o Atari, mas os jogos para esse console não passavam realidade. O primeiro jogo que realmente me impressionou foi Snatcher e seu sucessor o SD Snatcher; foi maravilhoso encontrar os homens sem sua cabeça, desmembrados, tripas de fora, crianças mortas... e aqueles gráficos tão detalhados, pelo menos para época! É claro que não ouve escândalo, afinal esse jogo era japonês, e do MSX. Os japoneses encaram isso com mais naturalidade.

Adiantando no tempo, vamos ao primeiro jogo que chocou o publico (só os americanos). Estou falando de Immortal, quando os americanos viram aquele banho de sangue, eles proibiram a venda do jogo por quarenta e cinco dias, até a Eletronic Arts vencer a causa nos EUA e liberar as vendas.

Depois veio Mortal Kombat, esse sim virou escândalo. Com personagens digitalizados, próximo do real (para a época), os pais e psicólogos de plantão ficaram com medo de ver crianças arrancando a cabeça do seu amiguinho e dizendo: "olha mãe, igualzinho ao Sub Zero". Quizeram proibir o jogo, fazer muitas coisas, mas nada detêve à onda MK, o único na época a dividir com Street Fighter 2 a preferência dos gamemaníacos.

As versões caseiras do game vieram sem sangue (no caso da Sega, com um código ele aparecia), isso durou um bom tempo, Samurai 1 era censurado, saía água em vez de sangue dos personagens. Os japoneses contra atacaram e MK no japão tinha sangue verde!

Agora, em Brasília, proibiram a venda do jogo Carmageddon, para PC. O jogo consiste em fazer o máximo de barbaridades no trânsito, matar velhinhas, furar farol, amassar o carro... é um barato!

Mas isso é ruim? Segundo o renomado senador americano Joseph Lieberman, que vem uma vez por ano ao público falar sobre os games; os jogos não influenciam as crianças, pelo contrário, estimulam a coordenação motora das mãos e aumenta a velocidade de raciocínio.

Em contrapartida houve um caso nos EUA em que um amigo matou o outro com a arma do pai, eles estavam jogando DOOM, jogo que lançou a Id ao estrelado, todos conhecem esse jogo em que o objetivo é sair matando demônios, tudo em um ambiente anticristo com bons gráficos. Isso seria problema mental ou o moleque foi estimulado pelo jogo?

A violência religiosa também está presente em vários jogos, destaque para Tengai Makyo do Saturn, aonde há sacrifício de crianças em igrejas, profanações e até canibalismo, os japoneses são craques nisso!

Hoje em dia, até então a ultra conservadora Nintendo, aderiu a febre e liberou geral quanto ao banho de sangue em seu console. Quanto a Sega e Sony, elas sempre foram liberais! Agora vamos tratar do outro lado da violência, o erotismo!

IMMORTAL e SPLATERHOUSE, clássicos dos games violêntos

O EROTISMO DOS GAMES

Isso vêm desde a época do Atari, quem não se lembra de X-MAN, aquele jogo era uma comédia.

O velho e bom MSX (que saudades dessa época) tinha uma penca desses joguinhos, e eu tinha um monte deles (hihihi!). O Mega Drive e o Super Nes só tinha desse estilo de jogos piratas. Até a SNK aderiu ao erotismo em Fatal Fury 2, os seios de May ficavam pra fora quando você executava o golpe do leque de fogo. O PC Engine é campeão nesse estilo de jogo. Tem de quilo, mas é um produto voltado ao público da terra do sol nascente.

Mas agora na era dos 32 bits a coisa mudou, o Saturn principalmente tem muitos jogos do estilo, já o PSX não tem tanto e o N64 nem pensar, afinal, a Nintendo não é tão liberal assim!

O maior e mais conhecido exemplo de erotismo indireto do PSX é FFVII, quando Cloud entra em um puteiro e lá acontece certas coisas. O mesmo acontecia em Landstalker do Mega Drive ou no Lunar do Sega CD e Saturn, nesse caso as bundinhas das garotas do jogo estavam a mostra!

TokiMeKi, este jogo estava em primeiro como o mais vendido no Japão, tinha meninas de calcinhas a mostra, nada pesado. Mas o que mais impressiona, é que esse jogo é um simulador de namoro!!! É muito estranho, ele vinha em uma capa de luxo, com uma Backup de 8 mega nos caso do Saturn, e um memory card no PSX; a produtora é a Konami. Outro jogo que tem dialogos pesados e um monte de gatinhas com tudo de fora, e belas telas é Neo Generation (nada a ver com o capitão Picard e sua Enterprise). Só para Saturn, o enredo, pra variar, é sobre um monte de colegias querendo se formar.

Studio Photo, esse jogo pega pesado, você é um fotógrafo de uma revista estilo Playboy, você escolhe três japonesas de carne e osso. Elas tiram tudinho, e você bate as fotos, quanto mais longe ir, mais "sacanas" as garotas ficam. Para Saturn.

Agora um jogo que pega pesado, mas no estilo mangá, e YU-NO e Desire. É uma putaria total, fora os picantes diálogos, para quem entende japonês, é claro. Também para Saturn.

DESIRE, ANGELARM, GAKUEN, FRONTDISCOVERY. Da esquerda para direita

Todos eles são proíbidos para menores de 18. Mas qualquer um pode conseguir. Apesar de restrito no Brasil, há muitos pivetes com esse tipo de jogo escondido. Será que o acesso à esse tipo de jogo, afeta a mente da criança?

Silent Mobius, Eve Bust Error, Pretty Fighter, Aimaru, Can Can Bunny... esses são só uns poucos exemplos do monte de joguinhos eróticos que estão por aí. Existem também jogos que tratam do homossexualismo, mas esses são bem raros.

Para mim, tanto a violência quanto o erotismo não influenciam em nada, o que depende é a cabeça das pessoas; caso contrário eu já teria matado meu irmão faz tempo, ou ele já teria me confundido com um Cyberdemon.

Mande sua opinião também, ela é muito importante. Afinal esse espaço é seu leitor! Falei!?

BY AIMARU

A OPINIÃO DOS EDITORES

The Menace

Depende da cabeça do jogador. Pessoas de mente fraca são facilmente influenciáveis, com qualquer coisa. Uma pessoa de QI normal e mente aberta de maneira nenhuma será influenciada por algo que ela vê no videogame.

BLACK ADDER

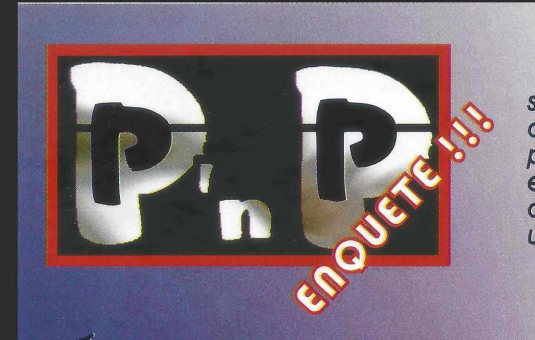
Eu acho que isso é coisa de americano babão. Só pessoas sem um pingo de personalidade são influenciadas por esse tipo de coisa. Os noticiários mostram coisas piores hoje em dia.

THE PRODIGY

Os games têm uma influência mínima de violência, assim como um monte de coisas na vida. No entanto essa parcela nem se compara à programação da televisão, onde o fictício se mescla com a realidade.

Umaru

Os games não afetam ninguém, apesar de eu já ter tido meus sonhos eróticos com a Lara, mas isso nunca afetou o nosso relacionamento, não é mesmo, Crash?



Parece aquelas revistas de menina (nada contra, queridas leitoras, sabemos que vocês estão lendo isso), mas não é. Este é o enquete PnP. O meio de você saber se você é o Caga-grosso, o Didão da turma. Esta é uma série de perguntas onde testaremos seu CG (conhecimento em games), elaborado pelos editores desta revista conceituada. Cabe à você apenas responder a uma alternativa em cada questão e não ser safado de olhar as respostas antes. Tire um 10 e espalhe por aí que não existe cara tão BOM quanto você!!

1- Qual o primeiro videogame de 8 bits?

a) Atari
b) Master System
c) PC Engine
d) Nintendo 64
e) Nintendinho

2- Qual destes jogos você conheceu primeiro?

a) Rumark
b) Castlevania
c) Double Dragon
d) Scud Race
e) Cabal

3- Quantos Bits tem o Neo Geo?

a) 24 Bits
b) 8 Bits
c) 16+8 bits
d) 128 Bits
e) 16 Bits

4- Quando você trava num jogo, qual a primeira coisa que você faz?

a) Se mata
b) Vê uma revista
c) Não desiste até destravar
d) Chama o Zé para ajudar
e) Não trava pois já estava com Game Shark ligado desde o começo

5- Qual o tipo de jogo que predominou nos arcades nos últimos 5 anos?

a) RPG
b) Tipo Doom
c) Luta
d) Simulador
e) Xadrez

6- Qual o país que possue mais produtores de jogos?

a) Brasil
b) Malasia
c) China
d) U.S.A
e) Japão

7- Qual a série de games de maior sequência do mundo?

a) Street séries
b) Final Fantasy séries
c) Mega Man séries
d) Golden Axe séries
e) Crash séries

8- Qual o primeiro videogame a usar CD?

a) Atari 2600
b) Neo Geo
c) PC engine
d) Mega CD
e) Sega CD

9- Qual o namorado da Mai?

a) Chun-li
b) Ryu
c) Terry Bogard
d) Joe Higashi
e) Andy Bogard

10- O que a Plug 'n Play precisa ter?

a) Correção de Textos
b) Mais páginas
c) Uma mulher
d) Posters
e) Mais palavrões

Bem, se você acertou ...

De 0 à 3 - De que planeta você veio? Não pode ser!! Só se você esteve congelado nos últimos 10 anos!

De 4 à 6 - Você é meio alienado em relação aos games, caso não ficou congelado durante 10 anos, ficou pelo menos 5.

De 7 à 8 - Na média, na verdade realmente muito bom!! Não é qualquer um que tem sua sabedoria e interesse em games por aqui no Brasil.

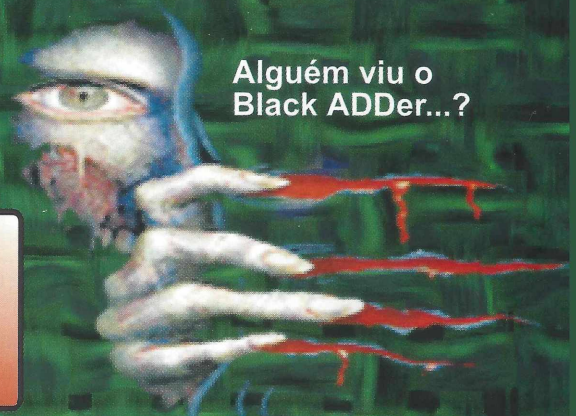
De 9 à 10 - Uma excessão no meio de tantos!!! Você sabe muito meu amigo, parabéns!!! Deve esperar fliperamas abrir, comprar todas as revistas de videogames e largar a namorada para jogar!!!

As respostas

(só olhe depois de completar, seu safado!!!)

1 a - Atari (perdeu que era o NES, né?)
2 c - Xadrez (vento que a galera está desistindo aos poucos)
3 e - 16 bits (ao contrário de uns, sabe que o final Fantasy é o mais bom, mas não sabemos)
4 c - Não desiste até destravar (uma empresinha sérias no meio)
5 c - Luta (Mega Man (uma porra e mais um pouco)
6 a - U.S.A. (Nuke Street Fighter)
7 c - PC engine (não era muito bom, mas era CD)
8 e - Andy (se ele contou, não sabemos)
9 b - Mais páginas (melhor que ele desse espaço para escrever para mais novidades)
10 b - Mais páginas (melhor que ele desse espaço para mais novidades)

Se você respondeu: 1.d / 2.d / 3.d / 4.e / 5.e / 6.a / 7.e / 8.b e 9.a , você, meu amigo, é o PIOR dos piores, o mais RUIM, o mais PODRE, o mais TOUPEIRA, o mais PERDIDO, o mais FLECHA, o mais MISKY, o mais ANIMAL, o mais HERGÉE, o mais COMEDIA, o mais ESTUPIDO, o mais BARA OVO, o mais CHEIRA CUECA, o mais... ah, deixa pra lá... não vale a pena mesmo...



Playstation
Gran Turismo

Tire todas as licenças!

Licença B

Teste B-1: No tempo limite de 36 segundos você deve chegar aos 1000 metros e parar seu carro na parte quadriculada.

Teste B-2: No tempo limite de 27 segundos você deve chegar aos 1000 metros e parar seu carro na parte quadriculada.

Teste B-3: No tempo limite de 29 segundos você deve completar o percurso fazendo a curva sem sair da pista.

Teste B-4: No tempo limite de 26 segundos você deve completar o percurso fazendo a curva sem sair da pista.

Teste B-5: No tempo limite de 25 segundos você deve completar o percurso fazendo a curva sem sair da pista.

Teste B-6: No tempo limite de 28 segundos você deve completar o percurso fazendo a curva em S sem sair da pista.

Teste B-7: No tempo limite de 27 segundos você deve completar o percurso fazendo a curva em S sem sair da pista.

Teste B-8: No tempo limite de 1 minutos e 22 segundos você deve dar uma volta na Highspeed Ring.

Licença A

Teste A-1: No tempo limite de 34 segundos você deve completar o percurso fazendo a curva sem sair da pista.

Teste A-2: No tempo limite de 26 segundos você deve completar o percurso fazendo a curva sem sair da pista.

Teste A-3: No tempo limite de 44 segundos você deve completar o percurso fazendo a curva sem sair da pista.

Teste A-4: No tempo limite de 39 segundos você deve completar o percurso fazendo a complexa série de curvas.

Teste A-5: No tempo limite de 32 segundos você deve completar o percurso fazendo a complexa série de curvas.

Teste A-6: No tempo limite de 27 segundos você deve completar o percurso fazendo a complexa série de curvas.

Teste A-7: No tempo limite de 33 segundos você deve 5 voltas no pequeno percurso.

Teste A-8: No tempo limite de 1 minuto e 8 segundo voce deve terminar o percurso. Vire a direita nas duas curvas (Dã...)

Licença A Internacional

Teste IA-1: No tempo limite de 1 minuto e 7 segundos você deve completar a pista High Speed Ring

Teste IA-2: No tempo limite de 1 minuto e 30 segundos você deve completar a pista SS Route 5

Teste IA-3: No tempo limite de 2 minuto e 3 segundos você deve completar a pista Grand Valley

Teste IA-4: No tempo limite de 1 minuto e 23 segundos você deve completar a pista Deep Forest

Teste IA-5: No tempo limite de 1 minuto e 24 segundos você deve completar a pista Autumng Ring

Teste IA-6: No tempo limite de 1 minuto e 33 segundos você deve completar a pista Trial Mountain

Teste IA-7: No tempo limite de 2 minuto e 11 segundos você deve completar a pista SS Route 11

Playstation
Courier Crisis

Passwords de todas fases:

Level 1 - EFLCIFCGKJ
Level 2 - IFLCIFCCKI
Level 3 - MFLCIFCOKJ
Level 4 - AFLCIFCKKJ
Level 5 - FHCLFIGCJL
Level 6 - FLCLFICCIL
Level 7 - FPCLFIOCJL
Level 8 - FDCLFIKCJL
Level 9 - KFLCIFCGII
Level 10 - OFLCIFCCII
Level 11 - CFLCIFCOIJ
Level 12 - GFLCIFCKIJ
Level 13 - FFCLFIGCJJ
Level 14 - FJCLFICCIJ
Level 15 - FNCLFIOCJJ

Nintendo 64
WCW Vs. NWO: World Tour

Use o movimento do oponente

Este código permite voce usar o agarrão de seu oponente. Quando o "spirit meter" estiver piscando, faça um agarrão forte e pressione A e B ao mesmo tempo. Funciona tanto na frente quanto nas costas.

Jogo sujo

Alguns lutadores podem usar "armas" como bastões e cadeiras contra os oponentes. Quando voce estiver jogando com Hulk Hogan ou Sting e estiver fora do ringue, vá até a platéia e aperte C-Cima.

Nintendo 64
Fighter's Destiny

Jogue com Boro

Se você quer jogar com o mais mortal dos lutadores aéreos, Boro, acabe o jogo no modo easy.

Segunda roupa

Para mudar a roupa de seu personagem, simplesmente deixe o botão R apertado na hora de escolher seu personagem.

Jogue com Robert o robô

Termine com todos jogadores e você recebera uma mensagem do Mestre dizendo que você pode tentar conseguir Robert (Se você não receber tal mensagem é por que não deu certo). Para conseguir escolher Robert você deve jogar no modo Record Attack, escolher o modo Fastest e derrotar todos os oponentes em menos de 1 minuto.

Jogue com Ushi a Vaca

Termine com todos os jogadores e você receberá uma mensagem do Mestre dizendo que você pode tentar conseguir Ushi. Para conseguir escolher Ushi você deve jogar no modo Rodeo Mode, e ficar

vivo por pelo menos 1 minuto.

Jogue como Joker
Termine com todos os jogadores e você receberá uma mensagem do Mestre dizendo que você pode tentar conseguir o Joker. Conseguir o Joker não é nada fácil, você precisa derrotar 100 personagens no modo survival. Boa sorte.

Jogue com o Mestre
Termine com todos os jogadores e você receberá uma mensagem do Mestre dizendo que você pode tentar conseguir o Mestre. Entre no Master Challenge com qualquer personagem e derrote todo mundo por lá. Fácil? Não mesmo!

Nintendo 64
FIFA: Road to World Cup'98

Modo Austrália
Vá para Player Edit e selecione Austrália como seu time. Então escreva isto no nome do jogador: NWODEDISPU e a tela fica de ponta cabeça

Veja as melhores comemorações
Vá para Player Edit e selecione Japão como seu time. Então escreva isto no nome do jogador: NORIE, depois vá para o Round Select e pressione Z+C-Esquerda+C-Cima

Modo Batata Quente
Vá para Player Edit e selecione Irlanda (R Ireland, UEFA) como seu time. Então escreva isto no nome do jogador: SPUD. Com este código você não pode ficar muito com a bola senão...

Paredes Invisíveis
Vá para Player Edit e selecione Wales como seu time. Então escreva isto no nome do jogador: WARREN. Agora haverá algumas paredes invisíveis para atrapalhar você. Bem útil este código...

Pontos infinitos
Vá para Player Edit e selecione Vancouver como seu time. Então escreva isto no nome do jogador: DAVE. Pronto!

Destranque Road to World Cup estágio 2
Para passar para o segundo estágio do jogo, entre na tela Player Edit, selecione o Japão e entre com o nome YUJI.

De ponta cabeça
Vá para Player Edit e selecione Vancouver como seu time. Então escreva isto no nome do jogador: TED. A tela agora vai virar de cabeça pra baixo e os nomes e placar vão permanecer normais.

Jogadores Fantasmas
Vá para Player Edit e selecione Slovakia como seu time. Então escreva isto no nome do jogador: LASKO. Seus jogadores agora se tornarão fantasmas.

Jogadores Invisíveis
Vá para Player Edit e selecione SheffieldW como seu time. Então escreva isto no nome do jogador: WAYNE. Seus jogadores agora se tornarão invisíveis.

Modo Caneta e Papel
Vá para Player Edit e selecione Canada como seu time. Então escreva isto no nome do jogador: MARC. Agora você pode jogar no modo caneta e papel.

Remova o Estádio (Aumenta o FrameRate)
Vá para Player Edit e selecione qualquer time. Então escreva isto no nome do jogador: CATCH22. Agora você pode jogar sem estádio o que resulta em um aumento de quadros por segundo.

Jogadores Anões
Vá para Player Edit e selecione Vancouver como seu time. Então escreva isto no nome do jogador: KERRY. Seus jogadores ficarão BEM pequenos

Playstation
Micro Machines V3

Modo Borracha
Pause o jogo e entre com os seguintes códigos:
Quadrado, Direita, Direita, Baixo, Cima, Baixo, Esquerda, Baixo, Baixo.

Ajuste a camera
Pause o jogo e entre com os seguintes códigos:
Esquerda, Direita, Quadrado, Circulo, Esquerda, Direita, Quadrado, Circulo.

Mude os Carros em Diferentes Objetos
Pause o jogo e entre com os seguintes códigos:
Baixo, Baixo, Cima, Cima, Direita, Direita, Esquerda, Esquerda.

Dobre a Velocidade
Pause o jogo e entre com os seguintes códigos:
Quadrado, X, Circulo, Quadrado, Triângulo, X, X, X, X.

Nove Vidas
No modo Challenge Game entre com o nome CATLIVES.

Oponentes Lerdos
Pause o jogo e entre com os seguintes códigos:
Circulo, Triângulo, Quadrado, X, Circulo, Triângulo, Quadrado, X.

Selecione pistas no modo Multi-Player
Vá ao modo Multi-Player e entre com o nome GIMMEALL.

Saturn
X-Men vs Street Fighter

Aumente a qualidade do Fx
Para deixar os efeitos sonoros ainda mais nítidos, vá para o Options e coloque o cursor no "Audio". Agora aperte L ou R e a opção "Sharpen SE" deve aparecer.

Saturn
Samurai Showdown 4

Jogue com Zankuro
Este código só funciona no modo Versus ou Practice. Na tela de seleção de personagem, aperte A+Y e Zankuro aparecerá no meio da tela.

Saturn
Grandia

Códigos para PAR (Pro Action Replay)
Master Code: F6000914 C305 B6002800 0000
Ouro: 1600EDD6 FFFF
Level Up: 1607C08A FFFF

Saturn
Shining Force 3

Códigos para PAR (Pro Action Replay)
Master Code: F6000924 FFFF
Aumenta o level do Hero: 160320B4 0064
Aumenta o level do Blue Horseman: 16032164 0064
Aumenta o level do Healer: 160322C4 0064

Saturn
Quake

Código Babaca
Na tela onde aparece o logotipo da Lobotomy segure L e R pressione a, b, c, x, y, z.

REVISTA PLUG'N PLAY
Av. da Invernada 12
Aeroporto (sim, perto da onde caiu o avião da TAM)
São Paulo - SP
BRASIL (terra do futebol, samba e mulher bonita)

BEM, ANTES DE COMEÇAR A SEÇÃO DE CARTAS, EU, PRODIGY, QUERO RESPONDER UMA DÚVIDA QUE SE PASSA NA GRANDE PARTE DAS CARTAS QUE CHEGAM AQUI. TODOS QUEREM SABER SE VAI SAIR RESIDENT EVIL 2 PARA SATURN OU ALGUM RESIDENT PARA N64, E O QUE EU DIGO É O SEGUINTE:

Ainda não confirmado oficialmente pela Capcom, vai sair Resident "destruidor" Evil 2 para Saturn com o cartucho de 4 mega. É um bom negócio ! Como RE2 está batendo recordes de vendas, a Capcom viu que pode ter um lucro bem significativo com as vendas no Saturn, afinal, quem dúvida que esse jogo não seja sucesso em qualquer plataforma (sendo que foi anunciado também para PC). Ainda é difícil prever se o cartucho de 4 mega terá um desempenho significante na parte 3D, já que para esse tipo de gráfico o necessário É PROCESSAMENTO e não mais memória. Assim mesmo o uso não vai ser de besta, podendo oferecer loading times curtos e mais ângulos para jogar (tudo que se relaciona a gráficos 2D).

Já os que tem o N64, parem de se iludir, a Capcom apesar de anunciar jogos, parece que nem sabe que existe o N64. Fala que esta fazendo mas não mostra . Assim não dá ! Isso até me fez perder uma aposta com o Himaru. Mas o importante é que mesmo que ela fizesse jogos para o N64, Resident 2 nunca estaria na sua lista de lançamentos. O videogame não faz !!! Pelo menos não daquele jeito que esta no PSX. Teria que ser todo 3D, sem full-motion, e as vozes com certeza ficariam comprometidas (caso tivesse). Isso se deve o fato que quase tudo em RE consome espaço no CD. As telas pré-renderizada, o full-motion, os diálogos em alta frequência (lê-se descomprimida do CD). Tudo isso dá MAIS DE 500 megaBYTES, e o N64 vai chegar a 32 megaBytes com Zelda (1 megabit = 1024 K, portanto 1 megaByte = 8 megaBit aprox.). A Capcom já tinha pronunciado um jogo estilo RE só que com ninjas, mas necas até agora. Entendido agora ? Eu aconselho a esquecer Resident Evil para N64 e esperar títulos igualmente fortes, se não mais. Zelda taí entre abril e junho.

Gostaria de parabenizar todos da equipe que produzem a Plug'n Play pela qualidade d o trabalho, a revista foi lançada agora e já tem diagramação de gente grande. Há revistas a dois anos no mercaddo que não alcançaram essa qualidade visual. Os jogos abordados são atuais e que todos apreciamos. É importante ser expresso o ponto de vista de cada colaborador pois hoje leio várias revistas de vídeo-game para conhecer os jogos de pontos de vistas diferentes. As seções foram bem feitas, atendendo as exigências dos game-maníacos. E a seção "Não deu Nem Pro Cheiro" então, vocês mandaram bem, detonar jogos de RPG é a nova sensação do momento. Enfim, a Plug'n Play tem tudo para emplacar, boa sorte, e vida longa a Plug'n Play.
PS: O ponto fraco são as poucas páginas, mas para o começo já está bom.

Eduardo Luciano Camolez
São Paulo - SP

Valeu pelo apoio Eduardo, realmente a galera aqui da importância para o visual e se diverte muito fazendo o Ponto de Vista.

Gostaríamos de lher desejar uma boa sorte, neste mercado de revista. Gostamos muito das matérias.
Dica, os leitores querem saber das inovações, mas não adianta falar grego, ex: (scroll 2D, habilidade 2D com sprites) palavras diferentes, explicação simples das mesmas.
OBS: Isto só é uma dica no nosso ponto de vista, para vocês inovarem cada vez mais, esta nossa nova revista. Chega de conversa e vamos a minha pergunta.

Gostariamos de saber se o Playstation vai ter algum acessório com a mesma função do rumble pak do N64. Pois este acessório é uma interessante inovação no mundo do game, e ainda por cima muito interessante.

Roberto Rodrigues - Panda Video
São Paulo - SP

Quanto as palavras estranhas que citou pode deixar que haverá glossario em boa parte das Plug'n Play que virão. Assim mesmo, sempre que podemos, exemplificamos o termo usado com algum jogo (parallax = tipo o chão de Street Fighter). Respondendo a sua pergunta, SIM, o Playstation tem um controle analogico que vibra. Recém lançado no Japão que se chama Dual Shock, já tem modelos diferentes (cores) e se você já viu Gran Turismo pode ver que esse jogo faz uso deste.

Mas tenha cuidado para não comprar o controle analogico americano, este não tem os componentes que provocam a tremedeira.

Oi, meu nome é Rodrigo e eu sou fã de todas as revistas de videogame, conheço e compro todas, a Plug'n Play pode entrar na minha lista de compras se seguir as dicas que eu vou dar agora, e com certeza se seguirem as minhas dicas muitos gamemaniacos vão comprar PnP.

- A primeira e colocar o dobro se possivel o triplo de truques dos jogos e variar os sistemas.
- A segunda e a capa, vocês deveriam fazer desenhos fazer desenhos mais escandalosas se possível em 3D.
- A terceira são as páginas. Vocês deveriam ter mais mais umas 30. Eu mostrei a revistas para meus amigos e eles acharam manero. Só que muito fininhas. Vocês podiam recomendar 3 games de cada sistema.

O que eu admirei mesmo foi que vocês falam bastante dos jogos.

Rodrigo Sales Dantas
Santos - SP

Exigente você, hein? Mas pode deixar que entendemos o recado, afinal vocês leitores é quem mandam. No entanto fazemos questão de comentar suas exigências:
a) Como as paginas são escassas vamos faremos o possível para lotar as páginas dedicadas a dicas, assim como nas outras.

b) A CAPA 3D !!! Bem, a questão não é que ela seja 3D, sim uma computação bem feita, bom traço de rosto e corpo e designer. Senão sai aquilo lá que uma concorrente se gaba por fazer capas 3D . A capa é 3D mas o visual dos personagens ... blergh. Eu (Prodigy) nunca vi o Ryu e os SFighters tão feios na minha vida. O Ryu parecia que foi passar umas férias sem volta no litoral do nordeste, tava tostado. Não apenas pela praticidade, mas sim por que valorizamos a arte feita para o jogo. Esse sim são profissionais, bom de traço e sabem o que é arte. Senão sai um Goku com boca de alien. Enquanto não tivermos condições de contratar um Roger Cruz da vida ou um Deodato, vamos sim preferir a arte original simplesmente porque ... É MAIS BELA.

c) + páginas ? Continuem comprando e ajudando a espalhar pros seus amigos e quem sabe os Chefões da Magnum se comovem com nosso pedido e aumente as páginas até pelo menos a 6 edição.

Os dois personagens aí em baixa são Maria de Dracula X, vindo selécionavel para Saturn e Cornel de Castlevania 64.

PELO AMOR DE DEUS MANDEM CARTAS COM LETRA LEGÍVEL.

Então.. Quem vai ser o primeiro a sentir o aço frio de minha espada?

Fala aí pessoal da Plug'n Play (acho que é isso, né?)

E voce aí o Senhor Perdido, eu tenho um problema muito pior! Comprei uma pistola preta numa loja do paraguai pensando que era sem fio e, quando o meu irmão foi jogar Virtua Cop ele destruiu o tubo da TV! Voces sabem dizer o porquê deste acontecimento?

Paulo Augusto de Camargo
São Paulo - Sp

Que problemão! Mas nós da Plug'n Play estamos sempre a postos pra tirar as dúvidas de nossos leitores, e por isso fomos até essa tal loja e compramos essa tal pistola para a nossa equipe de experts testar. Bem, depois de destruir 3 Tvs aqui da redação descobrimos o problema! Tudo o que você precisa fazer é colocar a arm.. digo pistola na boca e apertar o gatilho! Fácil, rápido e indolor!

Parabéns, a revista está demais, muito boa mesmo. Mas agora me esclareçam uma coisa, nas primeiras páginas da revista vocês disseram que não tinham preferência de empresa ou console. Mas, me parece que vocês puxam o saco da Sega, tendo uma leve implicância com a Nintendo. Gostaria de saber se é verdade ou engano meu.

Alexandre Lúcio de Souza Pereira
Juiz de Fora - MG

Blasfêmia! Nós puxando saco de uma empresa? Bem, mas falando sério, esta é uma questão um pouco polêmica... O caso é que nós, como qualquer gamemaniaco, temos nossas preferências pessoais. Nós tambem somos humanos poxa! Acontece que na hora de fazer a revista, nós esquecemos de nossas preferências e fazemos um trabalho totalmente profissional. Mas, como ninguem é de ferro nossa equipe solta a língua no Ponto de Vista e Top Ten. Quem conseguir descobrir a preferência de cada editor ganha um doce!

Olá pessoal da Plug'n Play.Eu gostaria que vocês me respondessem umas dúvidas...
!- Eu não entendi essa de "Doctor V64", qual sua função?
2- Quando ele será vendido no Brasil?
3- O 64DD é um aparelho que será compatível apenas com disquetes ou cds?
4- Quando ele séra lançado?
5- Qual é o primeiro jogo a ser lançado para esse periférico?
6- Quais serão os primeiros jogos da Capcom para o N64?
7- É verdade que o jogo Tekken 3 vai ter sua versão no N64?

Paulo Cecotti
Santo André -SP

Pôxa! Quantas dúvidas! Vamos respondê-las na sequência:
1- O Dcotor V64 tem como principal função copiar os cartuchos de N64 em cd's regraváveis.
2- Ele pode ser encontrado em importadoras especializadas em games.
3- O 64DD vai ser apenas para uso de disquetes especias, sem ter nenhuma ligação com cd's.
4- A Nintendo promete seu lançamento para a metado deste ano, mas todos nos conhecemos muito bem a Nintendo e suas previsões de lançamento... Mas ele sai ainda sai este ano.
7- O primeiro jogo do aparelho será, segundo a Nintendo, Mario Paint 64, Mother 3 e Zelda.
8- A Capcom tá bem molenga com seus lançamentos para o console, mas ela promete surpresas este ano. Fique ligado na PnP para mais detalhes!
9- Esse foi um boato que correu por toda Internet, mas a Namco nunca chegou anunciar publicamente o desenvolvimento do jogo. A Namco por enquanto está mais preocupado em converter Tekken 3 para Psx. Satisfeito?

Galera da Plug'n Play, adorei a revista mas tem um problema, eu quero trabalhar com vocês, será que isso é possivel? Vai haver alguma feira de games em Sp?

Gente, avise a Nintendo para deixar de ser molenga e fazer jogos igual a Sony, pois 64 Bits com 1 jogo por ano não é nada.

Leandro Antonio de Carvalho
Guarulhos - Sp

Trabalhar conosco? Por que não? Afinal, o Black ADDer não vai se livrar tão rápido daqueles zumbis e por isso temos uma vaga sobrando. Tudo o que você precisa fazer é passar pela nossa iniciação de equipe que é terminar TODOS os jogos da Acclaim, se voce conseguir despertar do coma poderá ser um feliz editor da nossa equipe!

Existe a Salex (feira de arcades)que sempre é realizada no meio do ano. Quanto a Nintendo, já demos um puxão de orelha e pusemos de castigo, mas ela parece meio rebelde é não quer seguir o padrão do mercado. Falando sério, não é culpa da Nintendo se as marcas terceiras estão mais interessadas no PSX do que no console 64 bits dela.

Aí caras. me amarrei na Plug'n Play, a revista é muito foda, derrubou a concorrência, e a partir de agora passo a ser leitor fanático da revista; Por favor arranjem um desafiante pra mim em Street Fighter Vs X-Men. Mandem algo pra mim! (Qualquer coisa)

Marcos Paulo Grobério
Niterói - RJ

Pois é Grobério... são leitores como você que nos deixa orgulhosos de nosso trabalho, expressando sua opinião em um sonoro palavrão! Quanto ao desafiante arranjamos um pra você!
Black ADDer: E aí Marcos! Aceito seu desafio, pode vir com quem voce quiser que ninguem ganha da minha dupla Zangief-Dhalsim nem mesmo o apelão do Prodigy.

Eu entendo muito de video games em geral, gosto de ler todos os tipos de revistas de jogos. Vocês estão de parabéns pela revista, o formato da PnP agradou a muitos amigos não só os daqui do MA como os de outros estados.

Criem uma seção chamada massacre ou algo parecido essa seção consiste em mostrar jogadores em disputas para ver quem é o bom ou quem é o pato. Reportagens com os campeões gozando da cara dos perdedores e mostrando os combos e apelações preferidas por eles.

Marcelo Melo da Silva
Bacabal - MA

Valeu pela força! No começo nos não tinhamos idéia de como a revista faria sucesso fora daqui de São Paulo, mas pra falar a verdade a maioria das cartas que chega aqui na redação são de fora do estado de São Paulo, e ficamos muito contentes pelo sucesso de nossa revista por essas bandas. Quanto a sua sugestão, nos da PnP achamos que não vai dar muito certo... Sabe porque?(Atenção, momento filosófico) É simples, se voce acha que é o melhor jogador da sua rua ou cidade e por isso fica pensando que é o melhor do mundo, voce pode ter certeza que vai quebrar a cara. Não importa quão bom você seja em um jogo, sempre vai haver alguém que é melhor que você.

Ha! Você chama isso de espada?

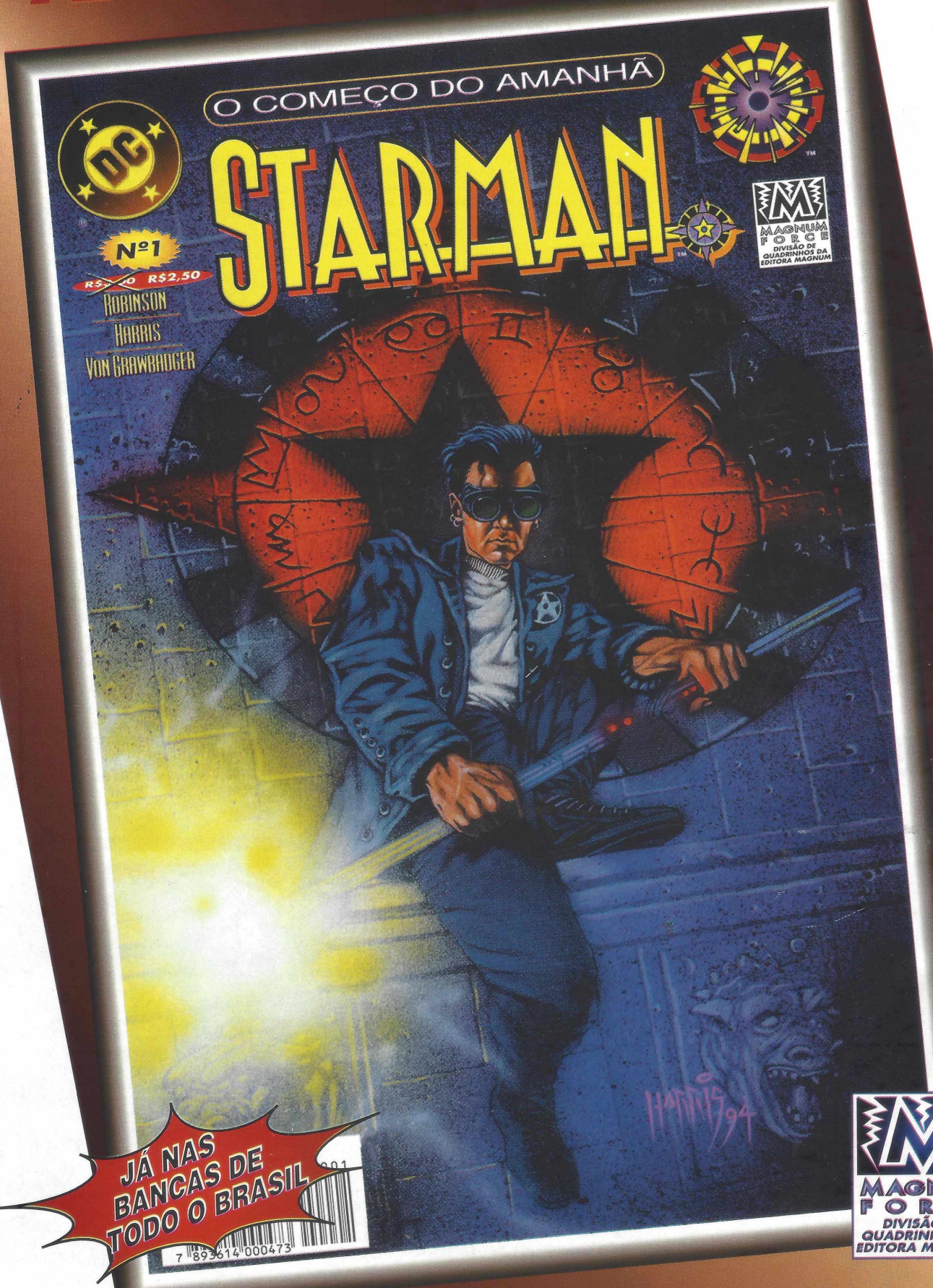
Quero parabenizar pela revista PnP, ela arregaça. Quando é que a revista vai aumentar as páginas? A revista terá correção de erros? A revista terá espaço para records?

Rogério Araujo Amancio
Rio Grande da Serra - SP

Omega: **A rrevista aúmenta de páginás acim que almentarmos nossos leithores, huma coiza leva a oltra, sabi? É tudo uma kuestão de têmpo. Coressão de errus? Karo Rogério, deicha eu esplicar uma coisínha, sabi, a greveh de dubladores qui teve a polco tempo? Pois é! Os rrevizores se juntarão aos grevhistas e pararão totalmemte seu trabhalho. Mas falamdo sério, nós da PmP hestamos ahinda nos adapitamdo hà realidade de produzir uma revista. Herrar e Úlmano!!!!**

Muito bem... ninguem sai antes de descubrirmos quem foi o porco..

NÃO DEIXE DE LER



JÁ NAS BANCAS DE TODO O BRASIL

MAGNUM FORCE
DIVISÃO DE QUADRINHOS DA EDITORA MAGNUM